# 3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

# 话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场

。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容

。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

www.plumbook.cn

# 掌机王SP幸运大抽奖

**参与方式：** 只要在2009年7月22日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第116辑上公布，敬请关注。

## 一等奖

SCDSO烧录卡 2名

EZ5i烧录卡 2名

M3DSR烧录卡 2名

## 二等奖

SC-miniSD烧录卡 1名

BTP-6389 北通动力堡垒外挂电池 2名

SC-SD震动版烧录卡 1名

BTP-6366 北通魔方炫音线控耳麦 1名

BTP-6367 北通灌电金刚通用直插电源 1名

## 三等奖

PEGA PSP电池底座 1名

北通二代直插座充BTP-6369 1名

北通水晶盒BTP-5355 1名

PEGA NDSL折叠握把 1名

PEGA NDSL吉他键盘 1名

PEGA NDSL立体扩音器 1名

### 本次活动赞助厂商及网站

GBalpha　GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐　威奥数码娱乐综合网站

ezflash　EZflash小组

北通 BETOP

龙漫电玩

PEGA

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

www.plumbook.cn

# 本辑特别关注

当这辑《掌机王SP》上市的时候，相信不少学生玩家都开始享受悠长的暑假了吧，不知道同学们在暑假都有什么样的安排呢？在物质生活这么丰富的今天，就算足不出户，宅在家里都有很多种选择，应该不会感到无聊才对，不过玩归玩，可别忘记还有暑假作业哦。

说到暑假，笔者印象最深的就是小学的暑假了，因为那时候最无忧无虑，暑假也是玩得最开心的，到了初中、高中后，暑假就基本在补习中度过了，而到了大学的暑假，就开始为社会实践而疲于奔命了。虽然随着年龄的增长，我们会相继告别暑假，但是那颗追求快乐的童心是没有变的，如果已经工作的大朋友们想重温一下暑假的感觉，那推荐你玩在这个暑假里发售的《我的暑假4》吧，说不定可以让你回忆起当年暑假的种种。

乌冬

攻略透解

P74

系统详解
流程攻略

NDS **无限航路**

历经10年的伟大行程

攻略透解 PSP

**Fate/无限代码 携带版**

详细攻略

P117

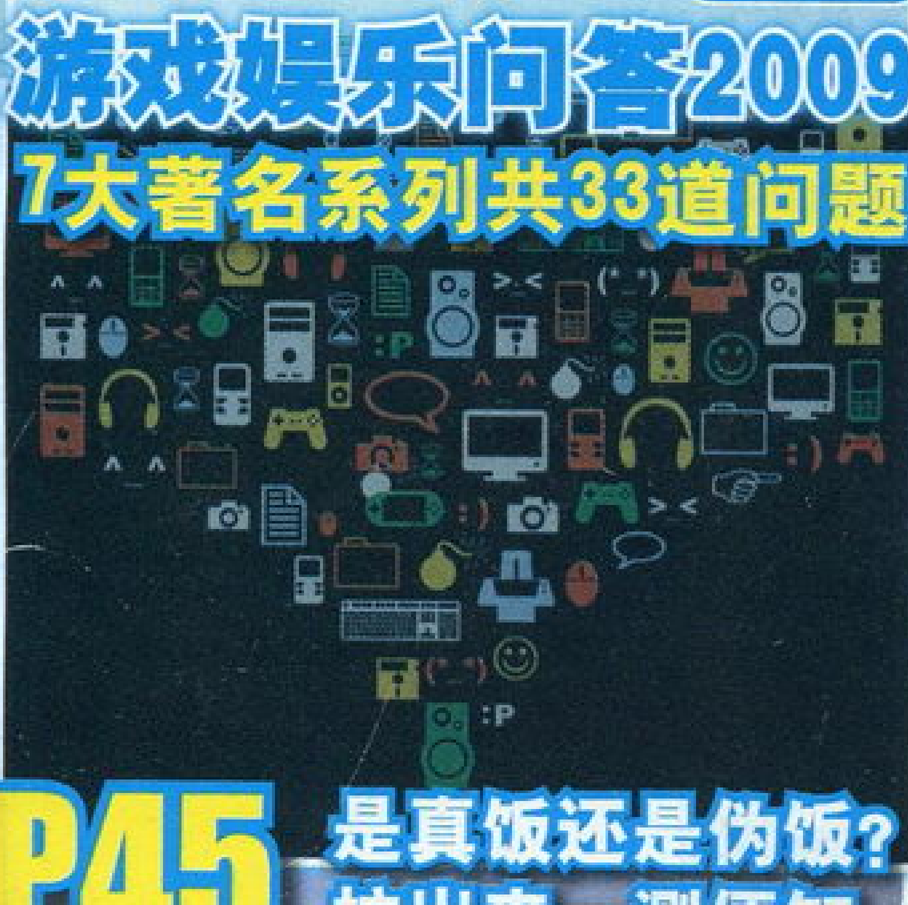
系统完全讲解
角色性能分析

掌中热斗再度来袭

特别策划

**游戏娱乐问答2009**

7大著名系列共33道问题



P45

是真饭还是伪饭？
拉出来一测便知

专题企划

回顾历代重大事件
大胆预测续作发展

P137

**法庭上的战斗**

回望《逆转裁判》·后篇

www.plumbook.cn

# 掌机王SP VOL.114

**本辑赠品**

《王国之心 358/2天》

XIII机关主题贴纸

美术总监：吴 松　　封面画师：变色猪

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2009年7月第一版
印　　次：2009年7月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年7月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-193-4

## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。
Email投稿邮箱：pgking@263.net.

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

**掌机情报站　004**

004　掌机情报站
008　掌机销量榜
010　Lancer专栏
011　Darkbaby专栏

**黄金眼　012**

012　黄金眼
014　黄金眼REVIEW——战国BASARA 群雄之战
016　游戏一品轩

**前线狙击　020**

020　超级机器人学园
023　沙加2 秘宝传说 命运女神
027　二之国
032　口袋妖怪 心金・灵银
037　汉娜・蒙塔娜 摇滚之夜
038　海豹突击队 布拉沃火线小组3
040　纸盒战机

**新作拼盘　041**

041　超时空要塞 终极开拓者
042　MAPLUS 携带导航软件3
042　现代大战略 一触即发・军事平衡崩坏
043　在黑暗的尽头等待你
043　家庭教师REBORN DS 炎之热斗X 未来超爆发
044　创意涂鸦
044　圣诞颂歌

**特别策划　045**

045　游戏娱乐问答2009

**特快专递　058**

058　踏上自信的征途
060　枪声与钻石
062　多湖辉的头脑体操

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# CONTENTS 目录


064 成为魔女
068 魔女传奇 见习魔女与七公主
072 捉鬼敢死队

## 攻略透解 074
074 无限航路
095 黑色印记 放逐之刃
102 印地安纳琼斯与王者之杖
117 Fate／无限代码 携带版

## 玩转NDS 128
128 烧录卡新闻站
130 NDS软件学院

## 玩转PSP 132
132 PSP软件学院

## 专题企划 137
137 法庭上的战斗——回望《逆转裁判》·后篇

## 市场动态 150
150 掌机市场扫描
152 硬件短消息

## 专区地带 154
154 游戏万花筒
158 游戏美图秀
160 洛克人世界
162 轻松日语教室
164 经典主题乐园
166 iPhone进行时

## 掌门人 168
168 掌门人
174 Levelup坛友互动专栏
175 热点大家谈
176 FAQ电台
178 小编寄语
180 交流空间
182 小编博客

## 掌机王自由谈 183
183 逆转裁判——那些难以忘却的女性角色
185 PSP go，路在何方？
186 玩家点评

## 其他 188
188 火热秘技
190 掌机游戏综合发售表
192 口袋光环 精彩内容导视


## 游戏索引


| NDS | |
|---|---|
| 巴哈姆特之血 | 光盘 |
| 不可思议游戏DS | 光盘 |
| 超级机器人学园 | 20 |
| 成为魔女 | 64、光盘 |
| 创意涂鸦 | 44 |
| 大剑 银眼的魔女 | 189 |
| 多湖辉的头脑体操 | 62、光盘 |
| 二之国 | 27 |
| 黑色印记 放逐之刃 | 95 |
| 家庭教师REBORN DS 炎之热斗X 未来超爆发 | 43 |
| 口袋妖怪 心金·灵银 | 32 |
| 蓝龙 异界的巨兽 | 光盘 |
| 乐高大战 | 188 |
| 流行之神DS 都市传说怪异事件 | 光盘 |
| 魔女传奇 见习魔女与七公主 | 68 |
| 沙加2 秘宝传说 命运女神 | 23 |
| 圣诞颂歌 | 44 |
| 无限航路 | 74、189、光盘 |
| 勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者 | 光盘 |
| 在黑暗的尽头等待你 | 43 |
| 捉鬼敢死队 | 72、光盘 |

| PSP | |
|---|---|
| Fate／无限代码 携带版 | 117、光盘 |
| MAPLUS 携带导航软件3 | 42 |
| 超时空要塞 终极开拓者 | 41 |
| 怪物猎人 携带版 2nd G | 光盘 |
| 海豹突击队 布拉沃火线小组3 | 38 |
| 汉娜·蒙塔娜 摇滚之夜 | 37 |
| 流行之神3 警视厅怪异事件薄 | 光盘 |
| 枪声与钻石 | 60、光盘 |
| 踏上自信的征途 | 58、光盘 |
| 现代大战略 一触即发·军事平衡崩坏 | 42 |
| 印地安纳琼斯与王者之杖 | 102、光盘 |
| 战国BASARA 群雄之战 | 14、188 |
| 纸盒战机 | 40 |


## 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

| | |
|---|---|
| ACT | 动作游戏 |
| A·RPG | 动作+角色扮演游戏 |
| AVG | 冒险游戏 |
| A·AVG | 动作+冒险游戏 |
| ETC | 其他类游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 |
| FTG | 格斗游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 |
| MUG | 音乐游戏 |
| PUZ | 益智类游戏 |
| RAC | 赛车游戏 |
| RPG | 角色扮演游戏 |
| RTS | 即时战略游戏 |
| SLG | 模拟／战略游戏 |
| S·RPG | 战略角色扮演类游戏 |
| SPG | 运动游戏 |
| STG | 射击游戏 |
| TAB | 桌面游戏 |

## 机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

| | |
|---|---|
| GBA | Game Boy Advance，Nintendo公司出品 |
| iDS | iQue DS,神游科技有限公司出品 |
| iDSL | iQue DS lite,神游科技有限公司出品 |
| Multi | 指某游戏对应多种游戏平台 |
| NDS | Nintendo DS，Nintendo公司出品 |
| NDSL | Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| GBM | Game Boy Micro，Nintendo公司出品 |

www.plumbook.cn

# 掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

## 新闻短讯

**6月11日** SCE方面于本月再度为PSP的系统固件进行了升级，升级后的PSP系统版本号为5.51。此次更新依旧只是对于PSP运行软件的稳定性进行了改善，并无新功能加入。

**6月12日** Square Enix公司本日公布了旗下人气游戏廉价版系列"Ultimate Hits系列"将再添6款作品，这6款作品分别是PSP平台的《最终幻想 周年纪念版》、《最终幻想Ⅱ 周年纪念版》、《最终幻想战略版 狮子战争》、《危机之源 最终幻想Ⅶ》以及UMD电影《最终幻想Ⅶ 再临之子》和PS2平台的《最终幻想Ⅻ国际版 黄道十二职业系统》。官方表示，这6款"Ultimate Hits系列"作品将于2009年7月30日发售，售价均为2940日元。

**6月15日** 任天堂方面本日宣布将推出利用NDS的无线通信机能的新服务"Nintendo Zone"。玩家通过此服务可以享受到免费下载各种游戏的体验版或者通过NDS的Wi-Fi功能与其他玩家对战等服务。目前该服务已经于6月19日正式开

EVENT 事件

## 保证如期发售，SE召开《勇者斗恶龙Ⅸ》完成发表会

2009年6月16日，Square Enix于东京召开了旗下即将发售的NDS平台角色扮演大作《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者（ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人）》制作完成的庆功发表会。

据悉，系列首席设计师堀井雄二和游戏的制作人市村龙太郎先生首先在会上登场，堀井先生公开确认了《DQⅨ》的开发工作已经全部完成，并已经进入了卡带生产阶段，在7月11日发售绝对没有问题。其后，堀井先生和市村先生为到场人员展示了游戏的最新宣传影像并讲解了主要要素，其中包括了自由制定角色、战斗、道具合成、转职以及合作游玩等内容，堀井雄二表示，《DQⅨ》中含有极其丰富的可玩要素，它已经将NDS的机能发挥到了极限。市村龙太郎还公布，SE方面会在7月11日游戏发售的同时上线《DQⅨ》的官方手机网站"星空的伙伴们"，玩家可以将自己的记录上传并在这里查看其他玩家的信息以求寻找合作游戏的伙伴。

此外，游戏还特意请来了日本国民级偶像组合SMAP的5名成员参与拍摄本作的广告，SMAP成员之一的香取慎吾也到场祝贺，并向大家介绍了自己对这款游戏的印象。相信这国民级游戏与国民级偶像的组合可以为本作起到最好的宣传作用。

■会场上展示的《DQⅨ》周边产品。

■系列首席设计师堀井雄二（左）和本作的制作人市村龙太郎为到场人员讲解游戏要素。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

EVENT 事件

# 索尼：10月1日起所有PSP游戏将提供下载销售

根据之前的报道，我们知道索尼最近正在大力强化PSN的PSP游戏下载业务，这一方面是为了抑制盗版游戏的猖獗，一方面也是为了配合10月份即将全面推向市场的PSP go主机。而对于抛弃了传统物理媒体的PSP go来说，索尼更是煞费苦心策划了一系列活动给予其软件方面的支持。

据悉，SCEA公共传媒部主管Jeff Rubenstein日前对外确认，从今年10月1日起，所有的PSP游戏都会在PSN上提供数字下载版。“就我所知的，10月1日之后上市的每一款PSP游戏都提供下载。”Rubenstein对记者说：“至于第三方的软件，决定权在他们自己。”

此外，Rubenstein还确认，不仅仅是PSP go之后发售的游戏会支持下载，索尼还会陆续让所有已发售的UMD版PSP游戏逐步在PSN上出现，让PSP Go用户同样可以下载到以前的经典游戏。

SOFTWARE 软件

# 《横行霸道 唐人街战争》登陆PSP

之前我们曾报道过索尼宣布会积极向Rockstar争取“《横行霸道》系列”游戏的消息，而当时大多数人曾一度认为这是索尼在竞争对手NDS获得系列最新作《横行霸道 唐人街战争》时的牵制说法，不过现在看来，他们确实不只是说说而已。

Rockstar日前对外公布，早些时候于NDS平台发售的“《横行霸道》系列”最新作《横行霸道 唐人街战争》将于今年秋天正式登陆PSP。据悉，这款由Rockstar Leeds工作室开发的游戏将以UMD和PSN下载的形式发售，虽然具体发售日期还未公布，但不难想象应该会在PSP go上市后不久。

Rockstar的创始人Sam Houser发表此消息的同时对媒体表示：“我们非常荣幸可以将这部独特的便携版‘《横行霸道》系列’游戏延伸到PSP平台上，并很高兴可以为PSP go提供游戏的下载版本。”Sam Houser说道，“Rockstar Leeds展示了他们在开发掌机作品上非凡的才能，他们在游戏的深度和创新方面有很大突破，使得《横行霸道 唐人街战争》拥有丰富的要素、爽快感并很容易让玩家沉迷其中。”

据官方透露，PSP版《横行霸道 唐人街战争》相比NDS版本将会有很多细节方面的加强，比如16：9宽屏幕显示、在光影和动画方面的加强以及全新的故事任务。

通，不过比较遗憾的是只有在日本的麦当劳以及电车站等设施内使用。

**6月15日** Arc System Works公司本日公布了PSP平台“《侦探 神宫寺三郎》系列”的最新作《侦探 神宫寺三郎 灰与钻石（探偵 神宮寺三郎 灰とダイヤモンド）》的发售日。据悉，新作将于2009年9月17日发售，售价为5040日元。

**6月15日** NBGI的“2009传说盛典”于本日在国立横滨国际会议场举办。会上公布了众多“《传说》系列”作品的新情报，其中PSP平台的《对决传说》不仅公布了6名新的登场角色，与会者还首次听到了本作的主题曲《Be your wings》。此外，主办方还请到了曾为“《传说》系列”众多作品中主要角色配音的许多人气声优到场，气氛十分热烈。

**6月15日** 刚刚上线不久的欧洲PlayStation.blog放出了一些关于PSP go的新消息，其中据官方透露，PSP go的电池将不再像之前型号的PSP主机那样方便拆卸而将是内置于PSP go主机中的，完全充电一次的使用时间并没有相比之前型号的PSP主机长。此外欧洲PlayStation.blog还确认了PSP go因为主机规格的改变，基本不支持过去的PSP周边配件，不过索尼方面准备为这台新型号主机推出专门的转换适配器，但能够兼容多少老型号PSP的配件目前还很难说。

**6月16日** FromSoftware对外宣布，即将于PSP平台推出的《天诛3 携

铅笔杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

带版》将由原计划的发售日2009年8月6日延期到2009年8月27日，售价依旧是3990日元不变，而对于游戏延期发售的理由，官方并未说明。

**6月18日** 日本著名经济类刊物《日经会社情报》透露Koei Tecmo即将联手推出新作。自两家公司合并以来，依旧一直维持着“各自为战”的状况，所推出的游戏也并没有体现出“合并”所带来的效果。“《无双》系列”是否真的可以和“《忍龙》系列”碰撞出激烈的火花呢？相信所有玩家都对两家联手推出的新作非常期待。

**6月19日** Konami本日公布了旗下NDS平台的恋爱AVG新作《深爱》的发售日。官方表示，游戏将于2009年9月3日发售，售价为5800日元。游戏的特色是人物为3D表现，并通过NDS的内置时钟实现游戏世界与现实时间同步，而游戏中的角色在不同的时间段也会在穿着、对话等方面做出相应的变化。

**6月21日** Genterprise公司正式公布了旗下NDS平台新作《钢铁大师（アイアンマスター）》。游戏的类型是经营+策略角色扮演，玩

EVENT 事件

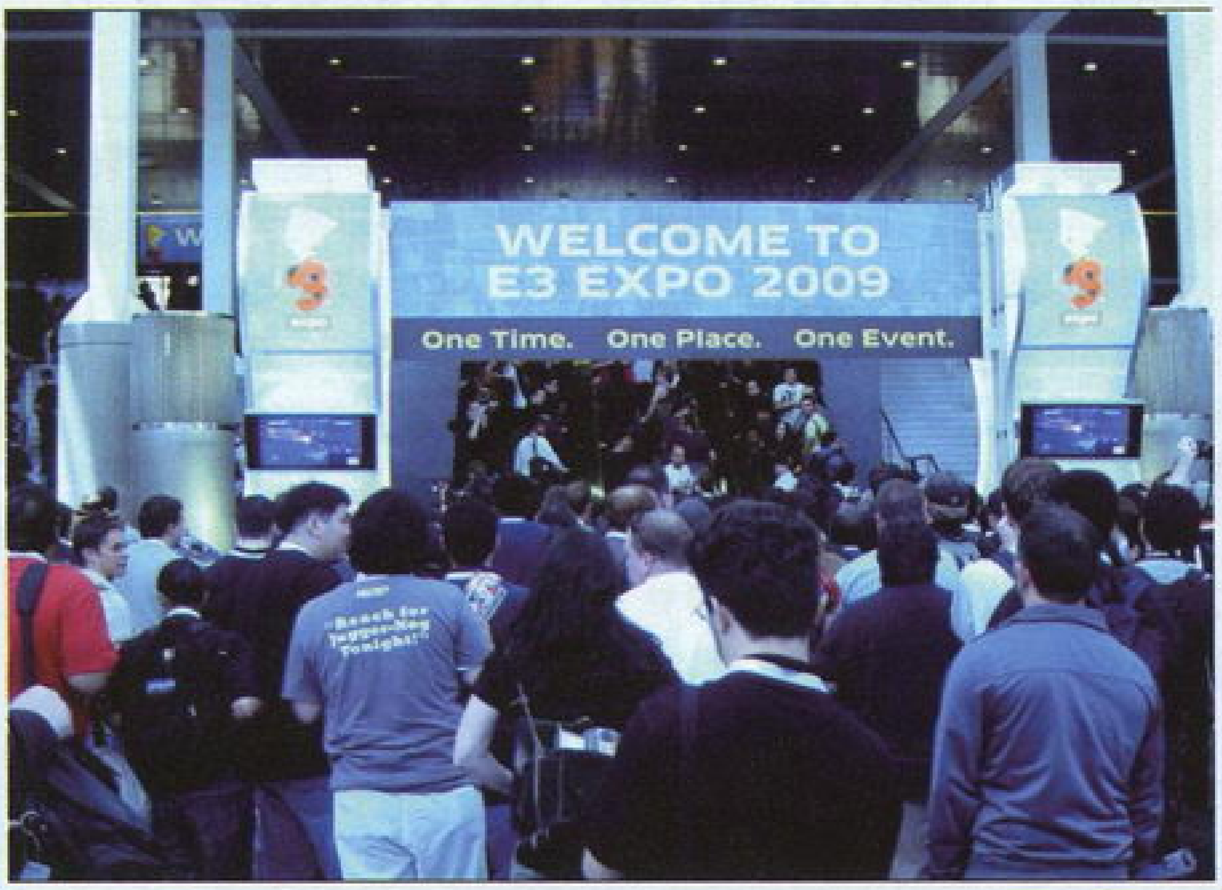
## 超过4万观众入场，参展商纷纷表示E3 2009非常成功

轰轰烈烈的2009年E3展虽然已经落下帷幕，但其制造的轰动效应使E3依旧是近期玩家们最热衷于讨论的话题。

E3的主办单位美国娱乐软件协会（ESA）日前宣布，今年E3展总共接纳了4.1万名观众，作为ESA会长的Michael Gallagher表示，这是一个非常令人鼓舞的数字，这反映出本届E3是非常成功的。同时他也表示，E3 2009的成功不仅仅反映在入场人数上，更重要的是参展商通过这届展会在销售和业务拓展等方面得到了他们想要的效果。对于这点，曾经的业界最大游戏发行商EA表示，E3 2009非常精彩，全世界人都在这里感受到了游戏产业的迅速发展，游戏产业借助这个舞台展现出了强大的生命力和创新力，他们已经迫不及待想要参加明年的E3展了。Take Two方面则称他们在今年E3上获得的商机比过去5年的任何一届都要多。

数据显示，恢复了开放展览模式的2009年E3展的观众数目要比2008年封闭展览时多上8倍，虽然还没有赶超2006年的6万观众的记录，但在全球H1N1流感肆虐的情况下，这已是十分难得。

此外，ESA已经宣布了2010年E3展的举办时间：2010年6月15日～6月17日，地点仍然是洛杉矶会展中心。看来主办方也已经迫不及待了。




EVENT 事件

## 英国评出世界10大游戏开发者，马里奥之父荣登榜首

日前，即将于7月中旬在英国布莱顿举行的开发者会议（Develop Conference）提前公布了一份“游戏开发者心目中的英雄”的排行名单。任天堂的首席游戏设计师宫本茂凭借着压倒性的优势荣登此榜单首位，屈居次席的是有着“3D游戏之父”之称的John Carmack，而凭借“《模拟城市》系列”和“《模拟人生》系列”享誉全球游戏界的Will Wright则排在宫本茂和Carmack之后列第三位。

据悉，这份榜单是由全世界各地共计超过9000名游戏

www.plumbook.cn

开发者投票产生的，而宫本茂则得到了将近总票数的三分之一。对于这个结果，主办方表示，在过去的将近三十年时间里，宫本茂不只是推动着游戏业界的发展，他的游戏甚至使人们的生活方式产生了变化。所以对于这个结果，所有人都不应该感到意外。

HARDWARE 硬件

## 献给新手猎人，SCEJ新推出两款《怪物猎人 携带版2nd G》同捆套装

作为PSP平台最有人气的游戏，《怪物猎人 携带版2nd G》（后简称《MHP2G》）即使已经发售了一年半的时间，其廉价版依旧在日本处于热销的状态。即使说很多玩家购买PSP就是为了这款游戏也毫不过分。

日前，SCEJ方面宣布，为了吸引更多的玩家可以加入到“怪物猎人”这个大家庭中，他们准备在今年的7月23日推出两款新的《MHP2G》同捆套装。这两款《MHP2G》的同捆套装将以游戏中的两种人气怪物“炎王龙”以及“炎妃龙”为主题，不仅包含有《MHP2G》的廉价版游戏，还将同捆以两种怪物主颜色为基础的“艳光红”与“跃动蓝”PSP-3000主机，售价为21000日元。

家要在游戏中扮演武器工匠去经营武器商店并且要一边旅行一边制作并开发贩卖用的武器，从而扩大武器店的业绩，官方表示，游戏中将拥有非常丰富的内容。本作预定9月发售，售价5040日元。

**6月24日** SCEA方面宣布，《最终幻想Ⅶ 国际版》自6月2日登陆PSN以来下载量已经超过了10万次。官方同时宣布，鉴于PS经典游戏在PSN上十分受欢迎，他们会陆续推出《荒野兵器2》等游戏到美服PSN上供PS3以及PSP用户下载。

**6月24日** Koei Tecmo正式宣布旗下人气PS2平台游戏《真・三国无双5 Special》以及经典策略游戏《太阁立志传V》登陆PSP平台。其中《真・三国无双5 Special》相对PS2版会在部分武将的衣着和动作上做出改变，并且会追加《真・三国无双5 帝国》中才加入的孟获为可操作武将，此外PSP版还可以支持玩家之间利用无线通信机能协力攻关。

**6月24日** SEGA旗下人气足球题材经营类游戏“《创造球会》系列”最新作《创造球会6》登陆PSP平台。据目前的情报显示，游戏支持数据安装以及对应通过PS3接入的PSP官方对战平台adhoc，此外本作还特意请到了前日本国家足球队主教练奥西姆加盟助阵。

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

# 掌机销量榜 TOP

PORTABLE GAME SALES RANKING

由于近期热门新作匮乏，所以像《马里奥和路易RPG3》等老游戏又重新回到了软件销量榜TOP10中。《斯隆与马克海尔的谜之物语》的销售情况一直都很稳定，很有可能会成为NDS上又一款长卖作品。新作方面，《无限航路》不负众望地获得了软件榜首位，虽然在数字上并不惊人，但由于出货量比较保守，所以消化率非常高，致使许多对它感兴趣的玩家还没来得及买到就已经是一卡难求。

## 软件销量（日本）

2009年6月8日～2009年6月14日

### 1 NEW 无限航路

无限航路

■SEGA ■RPG ■2009年6月11日发售 ■5500日元

“白金工作室”（前四叶草制作小组）出品的以宇宙为背景的RPG新作，优秀的剧情、新颖的战斗系统、大量的收集要素、个性的舰船内部组装系统，以上种种无一不是吸引购买力的理由。游戏有着不低的难度，不过硬派是该小组的特点之一，喜欢“白金工作室”的朋友一定不能错过了。

周间销量 4万266套　累计销量 4万266套

### 2 ↓ 王国之心 358/2天

キングダム ハーツ 358/2 Days

■Square Enix ■RPG ■2009年5月30日发售 ■5980日元

周间销量 2万3846套　累计销量 40万9645套　NDS

### 3 ↑ 斯隆与马克海尔的谜之物语

スローンとマクヘールの谜の物语

■Level-5 ■ETC ■2009年5月21日发售 ■3500日元

周间销量 1万6122套　累计销量 11万8659套　NDS

### 4 ↓ 逆转检察官

逆转检事

■Capcom ■AVG ■2009年5月28日发售 ■5040日元

周间销量 1万5515套　累计销量 25万2016套　NDS

### 5 ↑ 怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版）

モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)

■Capcom ■ACT ■2008年10月30日发售 ■3140日元

周间销量 1万2826套　累计销量 76万8593套　PSP

### 6 NEW 新世纪福音战士 序

ヱヴァンゲリヲン：序

■NBGI ■A・AVG ■2009年6月4日发售 ■6090日元

相比其他的《EVA》改编作品，这次的《新世纪福音战士 序》加大了战斗部分的比重，不仅战斗部分改为ACT式操作，战斗时还得根据每个使徒的特性，在地图上配置各种支援设施才能顺利把使徒击退。游戏通关需25小时左右，不过因为有多结局的设定，耐玩度得到了保证。

周间销量 8920套　累计销量 2万8633套

### 7 ↑ 口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队

ポケモン不思议のダンジョン 空の探检队

■Nintendo ■RPG ■2009年4月18日发售 ■4800日元

周间销量 6861套　累计销量 34万5429套　NDS

### 8 ↑ 马里奥和路易RPG3

マリオ&ルイージRPG3

■Nintendo ■RPG ■2009年2月11日发售 ■4800日元

周间销量 6521套　累计销量 63万7686套　NDS

### 9 ↓ 勇者30

勇者30

■MMV ■RPG ■2009年5月28日发售 ■4410日元

周间销量 6030套　累计销量 4万2787套　PSP

### 10 NEW 新世纪福音战士 钢铁的女友 2nd 携带版

新世纪ヱヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド 2nd ポータブル

■Cyber Front ■AVG ■2009年6月11日发售 ■3990日元

周间销量 5696套　累计销量 5696套　PSP

## 硬件销量（日本）

2009年6月8日～2009年6月14日

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

| 机种 | 周间销量 | 2009年销量 | 累计销量 |
|---|---|---|---|
| NDSi | 3万1823台 | 126万74台 | 254万166台 |
| PSP | 2万6755台 | 112万3728台 | 1220万2192台 |
| NDSL | 3980台 | 27万4609台 | 1768万577台（2412万9783台） |



3DM-SMV www.plumbook.cn

## 软件销量（美国）

2009年6月7日～2009年6月13日

### PSP部分

| 排名 | 游戏名 | 厂商 | 英文名 | 类型 | 发售日 | 周间销量 | 累计销量 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 摇滚乐队 不插电 | EA Games | Rock Band Unplugged | MUG | 2009年6月9日 | 8135套 | 8135套 |
| 2 | 战神 奥林匹斯之链 | SCEA | God of War:Chains of Olympus | ACT | 2008年3月4日 | 6661套 | 116万1021套 |
| 3 | 泰格伍兹PGA巡回赛10 | EA Sports | Tiger Woods PGA Tour 10 | SPG | 2009年6月8日 | 5944套 | 5944套 |
| 4 | 瑞奇与叮当5 | SCEA | Ratchet & Clank：Size Matters | ACT | 2007年2月13日 | 5287套 | 146万7577套 |
| 5 | 横行霸道 自由城故事 | Rockstar Games | Grand Theft Auto:Liberty City Stories | ACT | 2005年10月24日 | 4931套 | 264万6825套 |
| 6 | 印地安纳琼斯和王者之杖 | LucasArts | Indiana Jones and the Staff of Kings | ACT | 2009年6月9日 | 4794套 | 4794套 |
| 7 | 南梦宫博物馆 战斗精选 | NBGI | Namco Museum Battle Collection | ETC | 2005年8月23日 | 4775套 | 71万594套 |
| 8 | 美国职业摔角联盟2008 | THQ | WWE Smackdown vs Raw 2008 | FTG | 2007年11月13日 | 4518套 | 14万1037套 |
| 9 | 横行霸道 罪都故事 | Rockstar Games | Grand Theft Auto：Vice City Stories | ACT | 2006年10月31日 | 4402套 | 147万9192套 |
| 10 | X战警 金刚狼前传 | Activision | X-Men Origins：Wolverine | ACT | 2009年5月1日 | 4399套 | 3万6431套 |

### NDS部分

| 排名 | 游戏名 | 厂商 | 英文名 | 类型 | 发售日 | 周间销量 | 累计销量 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 口袋妖怪 白金 | Nintendo | Pokemon Platinum | RPG | 2009年3月22日 | 4万904套 | 179万7432套 |
| 2 | 传说的斯塔菲 对决 达伊尔海贼团 | Nintendo | The Legendary Starfy | ACT | 2009年6月8日 | 3万4721套 | 3万4721套 |
| 3 | 新超级马里奥兄弟 | Nintendo | New Super Mario Bros | ACT | 2006年5月15日 | 3万1863套 | 686万8787套 |
| 4 | 马里奥赛车DS | Nintendo | Mario Kart DS | RAC | 2005年11月15日 | 2万8821套 | 569万7176套 |
| 5 | 乐高大战 | Warner Bros．Interactive | LEGO Battles | ACT | 2009年6月10日 | 1万9499套 | 1万9499套 |
| 6 | 任天狗 | Nintendo | Nintendogs | ETC | 2005年8月23日 | 1万7947套 | 887万6306套 |
| 7 | 雷顿教授与不可思议之镇 | Nintendo | Professor Layton and the Mysterious Village | AVG | 2008年2月10日 | 1万7833套 | 72万7955套 |
| 8 | 乐高星球大战 传奇 | LucasArts | Lego Star Wars：The Complete Saga | ACT | 2007年11月6日 | 1万7140套 | 169万4682套 |
| 9 | 料理妈妈 | Majesco | Cooking Mama | ETC | 2006年9月12日 | 1万6666套 | 187万7300套 |
| 10 | 吉他英雄巡演 摩登演奏 | Activision | Guitar Hero On Tour：Modern Hits | MUG | 2009年6月9日 | 1万6545套 | 1万6545套 |

## “《战国BASARA》系列”历代销量一览

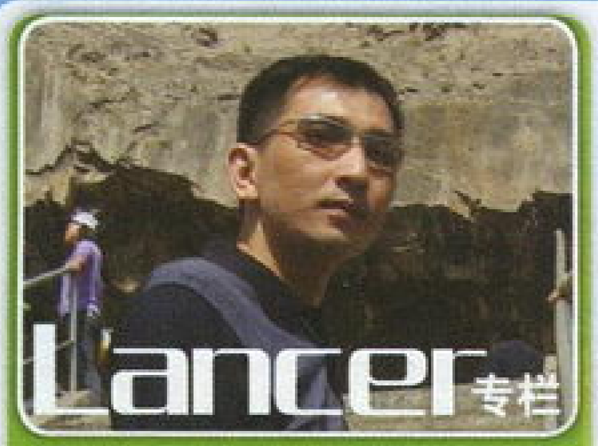
《战国BASARA》动画版第一季已经播放结束，不知道各位读者看了没有？PSP版的《战国BASARA 群雄之战》现在还驻在你的小P中吗？随着动画第一季的播放结束，也让人对明年的动画版第二季充满了期待，届时为了配合动画播出，会推出游戏的新作来配合宣传吗？可能性还是非常高的。

下面我们就来看看这个系列历代的销量。从最初的借鉴，到后来的独树一帜，再到PSP版中游戏方式的颠覆，《战国BASARA》一直都在求新求变，祝愿这个年轻的系列未来能够走得更好。

| 游戏名 | 机种 | 发售日 | 首周销量 | 累计销量 |
|---|---|---|---|---|
| 战国BASARA | PS2 | 2005年7月21日 | 8万5575套 | 16万7529套 |
| 战国BASARA2 | PS2 | 2006年7月27日 | 13万7199套 | 29万2376套 |
| 战国BASARA2 英雄外传 | PS2 | 2007年11月29日 | 9万3513套 | 22万6121套 |
| 战国BASARA2 英雄外传 双重包 | Wii | 2007年11月29日 | 不明 | 2万9102套 |
| 战国BASARA X | PS2 | 2008年6月26日 | 2万6897套 | 4万8841套 |
| 战国BASARA 群雄之战 | PSP | 2009年4月9日 | 8万8051套 | 约18万套 |

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 国民级滑铁卢




从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

无论嘴多硬，真相是掩盖不住的。就像RockStar的豪瑟兄弟说“我们对《GTA 唐人街战争》的销量非常满意”时，大家都知道这门面话的里面包着颗滴血的心。一个千万级的巨作，沦落到首月销量不到10万，如果这样的销量都让人“非常满意”，那么如此知足长乐的RockStar可能已经在PSP上推出十几个《GTA》了。

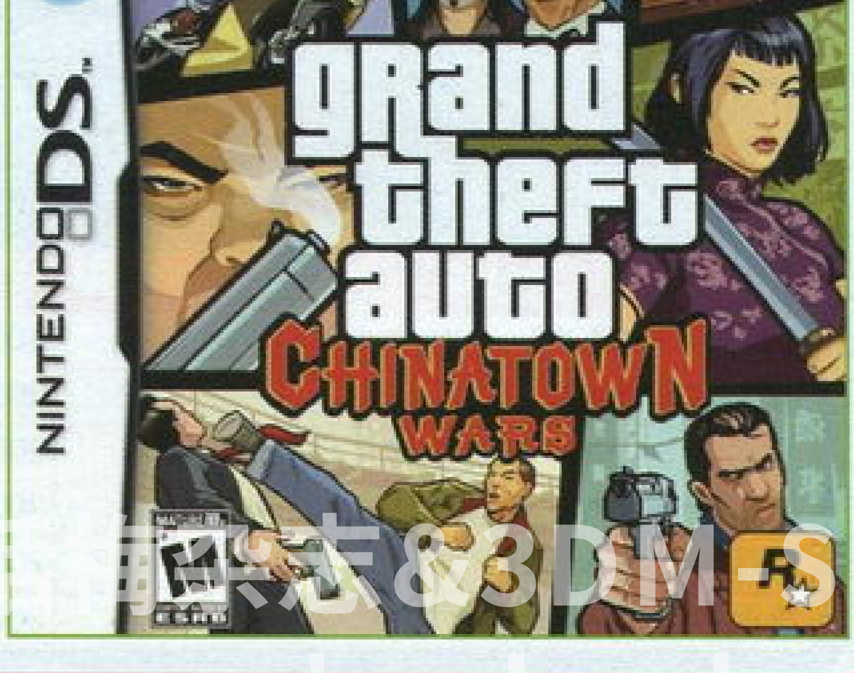
与笔者的预测一样，《GTA 唐人街战争》非常不幸地与当年GBA版《GTA》落了个相同的下场，虽然以笔者看来该作的游戏性还远在PSP的《自由城故事》之上。是什么让数千万《GTA》玩家对这么一款用心制作的游戏如此不屑？

当初《GTA 唐人街战争》画面首次公布时，笔者曾饶有兴致地浏览了多个欧美游戏论坛的网友留言，除个别任天堂FANSITE外，包括GTA FANSITE与综合论坛在内绝大多数论坛只能看到满屏的谩骂，画面简单是群众们不满的主要理由，毕竟玩《GTA》的与好炼脑、养狗的用户不同。喜欢一个游戏可以有很多理由，否定一个游戏一条理由足矣。NDS在欧美卖得顺风顺水的同时，一些核心玩家的反感情绪也在水涨船高。有人的地方便有江湖，有玩家的地方便有主机饭们的战争。《GTA》的用户层正是热衷于主机战争的典型代表之一，这个形成于PS2时代的人群通常是站在了任天堂的对立面。这种泾渭分明的阵营特征在网络时代里越发明显。

在欧美的NDS第三方传统核心向游戏中，还没有诞生任何百万大作。雷吉把NDS上为数颇多的第三方百万大作作为今年E3展发布会的一个强调重点，但这些游戏全部都是休闲或低龄向，核心向的“车枪球”类游戏在NDS上几乎全军覆没。全球销量超过1300万套的《使命召唤4》被搬到NDS后，首周销量仅1万套。全平台累计销量将近800万的《FIFA 09》NDS版首周同样只卖了1万套，最终销量36万，远低于销售了82万套的PSP版。

同样是国民级游戏，《勇者斗恶龙》在NDS上所受的待遇却与《GTA》有着天壤之别。即使是对画面也有很高要求的《最终幻想》，到了NDS上同样混得相当滋润。日本的核心玩家们老早就接受了NDS一统天下的现实，这可能是因为RPG这种游戏类型即使满屏马赛克照样可以玩得不亦乐乎，而满屏马赛克的《COD4》可能会让你时刻有骂脏话的冲动。游戏类型决定了适宜的主机特征，这是最基本、最简单的原理，RockStar却硬要把一个对机能要求不低的游戏做到机能原始的NDS上，难免要吃点苦头。欧美成熟的高清次世代主机市场早已喂叼了“车枪球”玩家们的嘴，任天堂可以征服全世界，却很难征服这群在本能上排斥低性能主机的玩家。

如果不是销量实在太差，RockStar可能不会把一个为NDS贴身打造的游戏移植到PSP，根据以往的经验，这种迫于无奈而转会的游戏通常会落个姥姥不疼舅舅不爱的下场，除非RockStar花钱把游戏重做，做回《GTA》玩家们熟悉的第三人称视点，否则很难让PSP玩家买账。《GTA 唐人街战争》的这起滑铁卢让索尼捡了个大便宜，这种级别的大作永远是其他第三方的重要参考对象，正如《DQIX》要是销量惨淡（目前看来可能性不大）必定会给日本第三方的信心造成致命打击，《GTA 唐人街战争》也会让欧美第三方重新权衡其平台支持政策。NDS仍然会是欧美第三方的掌机首选，但仅限于休闲与低龄向游戏，传统游戏将更多地转向PSP。索尼目前只缺一个新的榜样，如果《GT赛车PSP》能够与4年前的《GTA 自由城故事》一样大卖800万，第三方的信心将被重新激活。这千载难逢的机会索尼万万不可再轻易错过。




杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 创意为王

**Darkbaby专栏**

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

今年E3爆出了一个非常大的冷门，名不见经传的欧美开发小组5th Cell为NDS平台开发的创意游戏《创意涂鸦》力压《GT赛车PSP》和《塞尔达传说 灵魂轨迹》等知名大作，获得了IGN网站评选的E3最佳原创游戏和最佳携带类游戏两项含金量较高的奖项。

早在NDS发表之初，国内某个人游戏论坛曾经就如何活用硬件机能开发创意游戏展开了热烈讨论，因触控笔而产生遐想，笔者当时略带恶搞地提案国内厂商参入NDS平台可以开发一款《神笔马良》，玩家可以自由的描画出需要道具过版。事过境迁，当年的一时戏言竟然经过他人之手成为了现实，不能不叫人感到由衷的感慨。《创意涂鸦》粗看不过是一款类似《超级马里奥兄弟》的横版过关游戏，实则是一款充满解谜要素的异质作品，玩家可以通过用英语单词正确拼写出所需的过关道具。比如当发现一只小猫被困在树上，只需拼写出“LADDER”，就能获得梯子把猫解救下来。如果拼写“CAR”，就能驾驶小轿车奔驰在宽阔的大路上。相同的事件，玩家可以有若干种不同的解决方案，例如面对宽阔的湖泊，玩家可以使用风帆、轮船乃至鲸鱼进行摆渡。该游戏可以用英语字母拼写出上万种道具，为游戏的世界观提供了无限的可能性。游戏开发者对于耐玩性的发掘也远远超出了笔者当年的发想，玩家可以使用内置的地图编辑器自行设计关卡，并能通过Wi-Fi功能和朋友交换地图。目前本人对《创意涂鸦》期待满点，还特意翻出了积灰多年的中英文词典准备临阵磨枪之用。

任天堂在掌机游戏领域一家独大以及硬件性能卓越的PSP被NDS打得落花流水等等业界实态一直让许多人感到百思难解，实际上成败与开发厂商对于创意功夫的正确理解有着紧密联系。E3期间，和某个业内媒体交流QQ群的朋友们通宵在线观看三大硬件厂商的发表会，索尼发表会上PSP go披露和随同发表的《MGS》和《生化危机》等全新大作都引起了群内强烈反响，一个资深编辑在兴奋之余发表了以下令笔者心有戚戚的感想：“这些都算是相当有份量的游戏，但都不是真正意义上的游戏，如果索尼还是坚持这样的游戏路线，PSP还是不会有太大起色……”

什么是真正意义上的掌机游戏？活用了硬件独特性能的同时还充分体现随身游戏的轻快感，能够在最短时间内让玩家感受到丰富的游戏性。任天堂的技术力和开发团队人数在业界远非无人争锋，但该社可以算是最懂得制作真正“携带游戏”的厂商，其发行的诸如《节奏天国》和《由我制造》等游戏都是平凡中见神奇，能够让玩家不知不觉中品味到醍醐味而难以自拔。至于其他厂商，诸如EA等欧美厂商将一大批挂羊头卖狗肉的知名标题放在掌机平台哄骗玩家，而许多日系厂商更是消极地无节制翻炒陈年冷饭或劣化移植家用平台同名作品。任天堂的精心琢磨和许多第三方厂商的敷衍塞责形成了强烈反差，投入和收获当然也是呈正比例的。最近PSP平台出现家用游戏移植高潮，许多往日名作的回归令一些资深玩家欣喜若狂，然而从长远来看这种开发趋势对于掌机游戏乃至整个产业的发展并没有正面作用，家用游戏和掌机游戏应该有完全不同的定义，如果加以混淆的话，未来很可能会陷入恶性循环。

现在许多游戏开发者和玩家对于掌机游戏还存在着非常错误的理解，认为掌机游戏就是简单和低龄化的代名词，事实上任天堂出品的《口袋妖怪》等名作难度都不低，真正出色的掌机游戏就是在简化游戏进入点同时依然保持了丰富的趣味性，而一味简单化和幼齿化的设计思路实在有失偏颇。

自E3创办至今十余年来，最佳掌机游戏的奖项始终由任天堂、Konami等知名大厂的游戏所包办，此番《创意涂鸦》的一枝独秀无疑是非常正面的现象，这说明已经有越来越多的人已经意识到画面或游戏标题并不能代表一切，有价值的创意才是真正的王道！



www.plumbook.cn

# 黄金眼

## GOLDEN EYE CROSS REVIEW

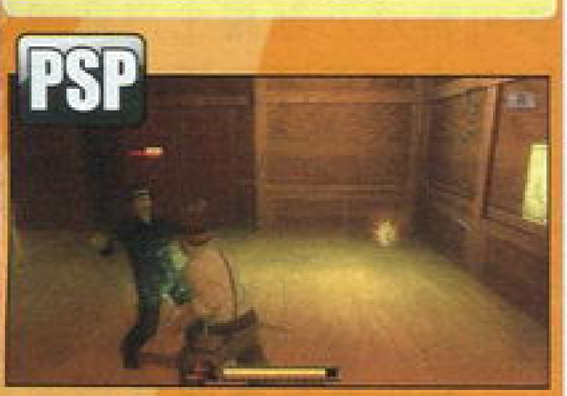
《无限航路》作为近期为数不多的热门作品，获得了不少玩家的好评，而出货量过少也使得它一经面世就成为了紧俏商品，曾经对遨游宇宙怀有梦想的玩家们，千万不要错过这场NDS上的宇宙之旅。PSP的《踏上自信的征途》是一款充满创意的和风解谜游戏，玩起来非常具有挑战性。由名家监制的《枪声与钻石》立意和系统都不错，但实时的交涉过程也对玩家的日语水平提出了更高的要求。

栏目主持 雷伊

### 印地安纳琼斯与王者之杖

本作带领玩家跟随传奇探险家琼斯的脚步，从旧金山到尼泊尔，一路与邪恶之徒进行殊死对抗并追寻创世神话中摩西之杖的下落。

PSP



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 内容丰富度 | ★★★★☆ |
| 手感 | ★★★★☆ |

总分 20

**伊娃** 游戏各方面素质都不错，但总感觉都不是很到位。战斗时的操作和手感都相当不错，可糟糕的视角处理使得战斗爽快度大打折扣，有时居然会因为视角问题使得主角不能移动，活活被BOSS蹂躏致死。游戏的最大特色当属玩家能够同场景产生丰富的互动了，只要是能拿起来的物品都能当作制敌武器，不仅增强了主角的战斗力还丰富了杀敌方式，变得更加贴近现实且大大提高了玩家的探索欲与应变能力。值得一提的是本作众多的解谜要素，由于解谜与战斗的过程是同步进行，所以再简单的谜题也充满挑战。 **7**

**乌冬** 人物的打击感有点弱，并且打击音效处理得也不是太好，总给人没有实实在在打中的感觉。游戏的流程不长，不过各种收集要素倒是增加了不少游戏时间。 **7**

**阿鲁** 游戏整体画面给人感觉相当不错，至于细节方面嘛，我就不发表意见了。其实除去视角问题、任务单一问题、音效问题、打击感问题以外，基本上算是个不错的游戏。 **6**

■Indiana Jones and the Staff of Kings■UMD■LucasArts■ACT■2009年6月9日■1人■无对应周边

### 踏上自信的征途

一款需要动脑的动作游戏，关卡中除了自己操作的角色外，还要和自己过去行动所产生的分身配合，才能解开谜题与打倒挡路的BOSS。

PSP

| | |
|---|---|
| 创意 | ★★★★★ |
| 难度 | ★★★★☆ |
| 按键损耗度 | ★★★★★ |

总分 23

**乌冬** 游戏完全围绕分身系统展开，玩家的每一次行动都能产生一个分身，玩家需要和过去的自己配合才能通过关卡，所以在每次行动前都必须考虑现在的行动对以后的影响，否则就算有一个分身出了一点纰漏，也有可能导致全盘皆输。另外游戏的表现力方面也非常令人满意，浮世绘的背景再加上和风式音乐，使人可以感受到浓郁的大江户时代色彩。不过不满的地方也还是有的，例如读盘时间实在是有点过长了，并且关卡中没有直接重来的选项，想重新挑战就一定要退出关卡再进，这样无疑是对玩家耐性的一种消磨。 **9**

**胧月** 和风的画面很是清新，没有干扰视线的多余东西。虽然是一款解谜动作游戏，但可反复挑战过去的关卡获得经验值很有RPG的育成乐趣。 **7**

**LIKY** 充满浮世绘风格的画风虽然很具特色，但实际上游戏画面非常简陋。游戏玩法还算有创意，而且非常紧张和刺激，充满挑战性。 **7**

■己の信ずる道を征け■UMD■From Softwar■ACT■2009年6月11日■1～4人■无对应周边



评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"[illegible]"级别。

游戏杂志@3DM-SMV
www.plumbook.cn

## Fate/无限代码 携带版

《Fate/无限代码》是曾登陆于街机和PS2平台的格斗作品，Capcom在原作基础上加入少许新要素移植到PSP平台，火爆的场面、复杂的系统以及忠实于原作的表现是本作的最大魅力。

| | |
|---|---|
| 移植用心度 | ★★★★☆ |
| 上手难易度 | ★★★★☆ |
| 火爆度 | ★★★★★ |

总分 24

厂商在人物设定方面相当用心，不但力求和原作一致，而且每个人物几乎都有自己独特的战斗系统和风格，绝不雷同，这一点几乎可以与“《罪恶装备》系列”相媲美。画面表现在PSP游戏中也算出色，全程语音又能满足不少恋声玩家，丰富的任务和迷你游戏又保证了游戏的耐玩性。美中不足的是PSP版为了照顾新人玩家而简化了出招指令，但这种古怪的指令不但令人很不适应，还在一定程度上影响了手感，不得不说是弄巧成拙。总的来说，本作是PSP平台的顶级格斗游戏，联机对战的热门选择之一。 **9**

**洋葱** 大幅简化的出招指令让玩家可以较轻松地上手。招式丰富并充满特色，每个角色个性十足的战斗风格被很好地表现了出来。 **8**

**胧月** 从登场角色看是《Fate》迷们的盛宴，这是空前重视连技的一款FTG，喜欢连续打击并且对操作很有自信的玩家可以一试，但整体打击感偏弱。 **7**

■Fate/アンリミテッドコード ポータブル■UMD■Capcom■FTG■2009年6月18日■1～2人■无对应周边

## 枪声与钻石

本作是由5个章节构成的一个完整故事，玩家要扮演一名交涉人和搭档一同深入调查案件，并通过与各类罪犯交涉来终止他们的犯罪行为。

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 剧情 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |

总分 23

刑侦剧在近来的日系影视作品中再度走俏，这款由麻野一哉监制的新作AVG选用了较新颖的“交涉人”为题材。剧情依然是最大亮点，故事经常会朝令玩家出乎意料的方向发展，直到通关都可保持新奇感。即时进行的交涉系统令代入度更强，根据罪犯的性格和状态调整对话，拉锯战的过程很有趣。系统很体贴地为交涉提供了Retry功能，长期的拉锯战后一不小心踩到地雷而令交涉失败的懊恼，让玩家恨却又欲罢不能。BAD ENDING较多且可看性不高，想看全所有ENDING的玩家可能会觉得很麻烦。 **8**

**雷伊** 尽管没有语音，但实时的交涉过程依然带给了玩家极强的紧张感和爽快感。值得一提的是游戏的音乐也非常不错，为本来就很精彩的本作增添了更大的魅力。 **8**

**阿鲁** 不管从画面还是内容都给人硬派的感觉，谈判时的紧张气氛比起《逆转裁判》有过之而无不及，不过这样反而也让日文水平不够高的朋友由于没时间查字典而纠结。 **7**

■铳声とダイヤモンド■UMD■SCEJ■AVG■2009年6月18日■1人■无对应周边

## 无限航路

游戏讲述了一个懵懂的少年在偶然的机会下来到了浩瀚的宇宙，在经历过种种磨难以及悲欢离合后最终成长为一代传奇人物的故事。

| | |
|---|---|
| 游戏流程 | ★★★★★ |
| 剧情 | ★★★★☆ |
| 收集要素 | ★★★★★ |

总分 25

游戏的最大亮点在于丰富的收集要素以及自己动手组装舰船，在游戏中能收集到的战舰、内装以及舰载机的种类都非常多，内装部分的配置可以说是游戏的核心所在，如何将尽可能多提升战舰能力的内装模块塞进有限的空间里可是一件伤脑筋的事，理论上来说每个人都可以打造出带有自己特色的舰队。战斗部分做得比较平衡，游戏中没有强到逆天的战舰，只要战术得当，以弱胜强不在话下，迷宫的探索途中随时穿插白兵战也让游戏保持了紧张感。不过游戏过长的流程以及过高的难度相信会令许多不十分擅长RPG的玩家中途放弃。 **9**

**洋葱** 战舰的改造自由度极高，需要玩家投入大量时间去研究。系统虽然比较复杂，不过熟悉之后就会发现当中的无穷乐趣。 **8**

**雷伊** 尽管是掌机游戏，但是却非常大气，将那种在广袤的宇宙中进行冒险的气氛营造得非常出色。游戏的人物也不错，当然如果有语音的话就更好了。 **8**

■无限航路■卡片（2Gb）■SEGA■RPG■2009年6月11日■1～2人■无对应周边

www.plumbook.com

文 洋葱

游戏时间：15小时以上

## PSP 战国BASARA 群雄之战

战国BASARA バトルヒーローズ

◆Capcom◆ACT◆2009年4月9日◆日版◆1～4人◆5490日元◆无对应周边

黄金眼评分 **22**

热血推荐

### 明显的不足

华丽爽快的战斗、大量的恶搞、个性鲜明的角色以及豪华到让恋声癖们疯狂的声优阵容让“《战国BASARA》系列”从众多同类作品中脱颖而出，获得了大批铁杆FANS。该系列作品的素质向来不低，因此，当PSP平台的这款《战国BASARA 群雄之战》一公布，就受到了诸多FANS的期待。

游戏正式发售后，大家迫不及待地拿起PSP准备投入激烈的战斗中，游戏开头那段激情的片头动画更是将玩家们的热血度提升到最高点，可实际玩上一段时间后，不少玩家却选择直接去下完美存档来看看恶搞武器和CG图，然后封游戏……

为什么会出现这样的结果呢？一眼看上去本作基本保留了系列的特色，可战斗这一部分却出现了不少细节问题。和系列以往的几款作品相比，本作不再是强调一骑当千的快感，而更注重“合作”。玩过《高达对高达》的玩家会发现，《战国BASARA 群雄之战》的系统与《高达对高达》这类作品非常相似，COST值、喷射槽、按键配置甚至是连续技最后一下的特写镜头都是一样的。不过“《战国BASARA》系列”贯有的BASARA技却被取消，角色固有技的数量也被大幅削减，使得战斗的乐趣大大降低，这个也是广大玩家们抱怨得最多的问题。

▲本作的打击感还算优秀，技能的视觉效果亦不错，如果固有技再多一点点就好了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

另外，厂商虽然说这次不再是割草式战斗，可是有很多关卡玩家若想要见到BOSS，就必须将杂兵全部消灭，后期很多关卡中杂兵数量多得吓人，有时为了见一个几刀就能打败的任务目标，玩家需要花上十几分钟去灭杂兵。若是“《战国BASARA》系列”以往作品的关卡中，好歹有不少杂兵战是可以直接绕过去的，而本作则是强制玩家将所有杂兵消灭，这种做法不仅浪费时间而且很容易让玩家产生厌倦感。另外，敌人种类、行动方式少，以及关卡重复度过高这些问题也比较明显。

除了战斗外，其他地方也有一些不足，比如FANS比较重视的剧情模式。由于系列以往几作的剧情模式中基本上都会加入大量的爆笑过场动画，以及精美的CG，因此玩家们自然也对本作的剧情模式有所期待。不过结果却令人失望，过场动画少得可怜，每个关卡之间的剧情交代基本仅用“文字+地图图片”这种形式，而当玩家辛辛苦苦将游戏打通后，却也只能拿到一张静止的图片，无奈的同时让人不禁抱怨老卡这也太偷懒过头了。

说到本作的难度，那是绝对不低，特别是战记模式中的不少任务条件都极为苛刻，有的高难度任务玩家就算投入数小时也未必能够完成。不过，有部分难度高得惊人的任务竟被安排在个别角色战记模式的初期，而且玩家若不将其完成的话后面的任务就不会开放。当玩家经历过地狱般的磨练将超高难度的任务完成后，却发现接下来出现的都是一些没挑战性的超简单的任务，这样的安排总感觉有些不妥。

## 其他

说了那么多缺点，下面来谈谈好的地方。本作的音乐部分保持了系列一贯的高水准，战场上的音乐会随着战况改变，当宿命的对手相遇时还会响起让人热血沸腾的主题曲，音乐将战场的气氛渲染得非常到位。系列最吸引人的要素之一的“恶搞”在本作中也还算比较成功，看着敌我双方的武将一边在战场上杀敌一边说着让人喷饭的笑话，玩家们的心情也会跟着愉快起来。

## 写在最后

喜欢《战国BASARA》的朋友可以尝试一下本作，空闲的时候拿出PSP和好友对战几局还是不错的，不过这款作品并不值得玩家投入大量的时间去研究。本作那相当于《高达对高达》削弱版的战斗系统遭到了不少玩家的抱怨，其实，若制作组多花点心思在里面加入一些更有《战国BASARA》特色的东西，说不定能得到不错的效果。也许，本作只是制作组对“联机对战”这个要素的一个尝试，希望制作组能好好总结一下本次的不足，今后推出让各位FANS满意的优秀作品。

▲一边友善地说着请客人好好休息，一边举起炮轰向客人的扎比……

▲说话不张口这个不知是好是坏的系列特色亦被继承了下来。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 游戏一品轩

相信大家看到本辑《掌机王SP》之时，也正是暑假来临的日子了吧。如果之前因为学习原因而错过了太多的优秀游戏，那暑假绝对是补习游戏的大好机会。吹着空调躺在床上随意地游戏，那感觉真的是太棒了。不过大家在补习大作的同时，也别忘了来“一品轩”坐坐，或许其中就有你所心仪的游戏哦。暑期档电影小翔最期待的是6月24日上映的《变形金刚2》和7月17日上映的《哈利波特与混血王子》。《变形金刚2》的游戏素质依然让人痛心，希望《哈利波特与混血王子》的游戏不会太让人失望。

文 翔Starry 编 LIKY

## 本辑游戏推荐

### 朋友聚会

トモダチコレクション

| NDS | Nintendo | SLG |
|---|---|---|
| | 日版 | 编号：3873 |

**推荐给：想在游戏中YY现实生活人际交往的人·所有任天堂FANS**

这款游戏在发售之前并未引起小翔的注意：以Mii作为人物形象感觉像是在宣传Wii；游戏似乎像《马里奥聚会》一样强调联机同乐；日本媒体的低评价更使我PASS掉了本作。后来在游戏论坛闲逛时发现本作的口碑不错，于是才找来试玩了一下，结果却玩得不亦乐乎。游戏的玩法很像老任《动物之森》和《千年家族》的结合体，玩家需要在一个孤岛建立一个自己的Mii分身开始新的生活。不过和《动物之森》不同的是，岛上的所有居民全都需要由你自己来创建。这时就显示出Mii自定义形象的强大之处了，你可以将你现实生活中的朋友、恋人、同事、你所喜欢的人、你所崇拜的偶像等等全都设定在游戏中，自定义他们的形象，然后为他们编辑说话时的声音，再赋予他们现实生活中的性格，这就仿佛你和你身边的人真的生活在这个小岛中一样！编辑好居民之后，你就会和他们发生许多有趣的事儿，所以大家在玩这款游戏的时候一定要认真地编辑居民的Mii形象，不然玩起来的代入感和乐趣感可是要大减哦。在游戏中玩家需要做的主要就是不断解决居民的各种烦恼，提高他们的满足度。因而建议游戏一开始就多设置一些居民，不然会没什么事情做。居民的烦恼有很多，小到打蚊子挠背，大到帮人解决告白和居民间的吵架。本作真正做到了全语音，因为游戏采用了语音自动生成系统，能根据你所设定的居民说话声音自动生成语音。游戏可挖掘的有趣细节还有很多很多，篇幅有限不能详述，大家赶快拿起NDS试试吧！

▲岛上的所有居民都需要由你来创建，所有人都住在这栋公寓里。

▲我的Mii正在玩Wii，哈哈。

## 这才是真正的“模拟人生”！

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 荒野兵器 交叉火力（汉化版）

ワイルドアームズ クロスファイア

| PSP | SCEJ | S・RPG |
|---|---|---|
| | 汉化版 | 大小：约为1.35G |

**推荐给：所有PSP玩家・所有S・RPG爱好者**

本作是SCEJ于2007年8月9日发行的“《荒野兵器》系列”最新作，虽然一改以往RPG的类型，变为S・RPG，但游戏的素质依然相当高。游戏主要采用2D动画风格的画面，看上去十分细致。特别值得一提的是游戏西部风格的音乐相当精彩，绝对值得找原声来听听。游戏的难度比较大，战略性比较高，转职系统是战略部分的最关键要素，可以说它决定了战斗的成败。玩家在战斗中需要灵活运用好职业的各种专有技能，这样才容易获得胜利。本作的汉化十分优秀，虽然有少量图片未汉化，但对剧情的理解并没有太多的问题。无论你是否喜欢S・RPG，这款第一方厂商发行的大作都绝对值得去尝试。另外《掌机王SP》第70辑有该作的详细攻略。

▲游戏的画面十分优秀。

## 西村京太郎旅行悬疑 险恶的季节 东京~南纪白滨连续杀人事件

西村京太郎トラベルミステリー 悪逆の季节 东京~南纪白滨连续杀人事件

| PSP | MMV | AVG |
|---|---|---|
| | 日版 | 大小：约287MB |

**推荐给：所有喜欢侦探推理AVG的玩家**

深夜一点左右，一个男人正在幽暗的道路上急速奔跑着，一个女人正在阳台上寻找照相机。突然一把弓箭从远处射来，将奔跑着的男人射杀，在阳台上的女人正好目睹了这一幕，而不久这个女人……连续杀人事件便由此拉开了序幕。本作在人物角色表现上采用了《恐怖惊魂夜》中的蓝色剪影人物风格，看起来颇具神秘感。在对事件发生的表现手法上，游戏采用了电影风格的分镜和叙事，在营造悬念和紧张感上相当成功。在游戏中，玩家需要扮演警部十津川，前往案发地点和相关的场所，调查和询问事件相关人，然后看着人一个个被杀死（= =），最后终于找出事件的真相。游戏的整体素质一般，如果你喜欢侦探推理AVG而日语又不错的话，那你不妨来试试本作。

▲游戏的玩法还是比较传统。

## 战略美少女 莉迪纳加德战记

タクティクスレイヤー リティナガード战记

| NDS | D3 Publisher | S・RPG |
|---|---|---|
| | 日版 | 编号：3812 |

**推荐给：喜欢轻松可爱风格的S・RPG玩家・喜欢对可爱女性角色进行服饰DIY的人**

这款战略角色扮演游戏的故事背景设定得有一些老套：玩家需要带领众女主角穿越在正常世界和异世界当中，与魔物进行战斗，然后拯救世界。游戏分为剧情部分和战略部分，剧情部分类似于恋爱文字AVG的表现形式，玩家会不断与各个女主角发生剧情，其中还会有一些支项选择，按L或R键可以跳过剧情。另外在剧情部分中还会有一定次数限制的自由行动时间，玩家能够前往各个场所触发分支事件，并有机会获得服装和提高女性角色的好感度。本作最大的亮点当属类似Cosplay的换装系统了，玩家可以对参加战斗的女主角进行换装，可以更换的部分包括角色的头饰、上衣、裙子、丝袜和鞋子，不同的服装会有不同程度的能力加成。游戏战略部分的系统较为传统和简单，S・RPG爱好者应该能够很快上手。

▲换装系统具有很强的宅属性和萌元素，战斗中女主角的服装对能力也有很大影响。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“大小”一栏数据仅供参考。

www.plumbook.cn

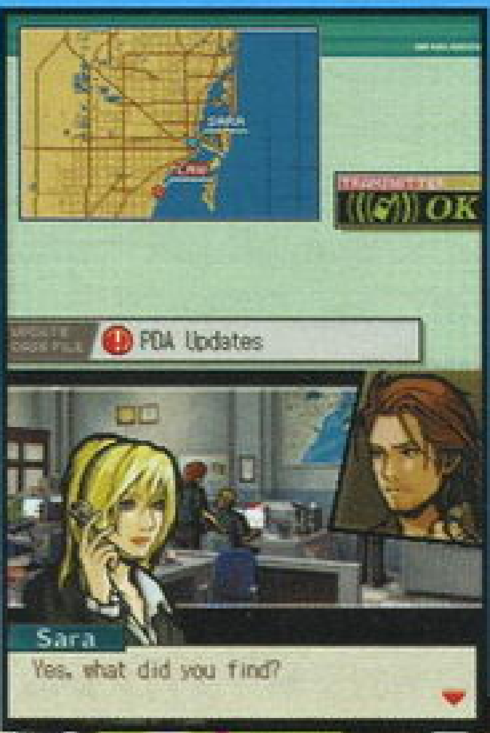
## 迈阿密之法

| Miami Law | |
|---|---|
| Hudson | A・AVG |
| 美版 | 编号：3865 |

NDS

**推荐给：喜欢警匪片剧情的玩家·想体验一把卧底的人**

本作的故事取材自美国的警匪片经常出现的桥段：迈阿密警察局干探Law的同伴被毒品交易团伙杀害，为了替同伴报仇，他甘做卧底决心从内部粉碎该毒品团伙。当然，他不会一个人战斗，在犯罪团伙之外有一个FBI美女特工Sara和他搭档合作。本作的人设不错，除了两位主角的造型设定十分鲜明外，许多配角的设定也让人眼前一亮。游戏对剧情的刻画十分细致，玩家在不少地方可以选择以Law或者Sara为视角发展剧情。在一般情况下，玩家需要根据剧情需要前往指定的场所或者见到某个指定的人，从而推动故事的发展。当故事发展到相应的环节时，便会出现各种迷你游戏。比方说与敌人进行第一人称视角的枪战，在犯罪团伙查底时修改出卧底Law的犯罪前科，另外还有警车追逐、物品鉴识、数独解谜等类型各异的小游戏。




◀游戏对剧情的刻画十分细致。

## 变形金刚 堕落者的复仇

| Transformers: Revenge of the Fallen | |
|---|---|
| Activision | ACT |
| 美版 | 大小：约1.63G |

PSP

**推荐给：铁杆钢丝·强烈期待电影而暂时无法看到想饮鸩止渴的玩家**

当看到游戏的大小之时，小翔对它还抱有一丝期待。如果说前作是因为游戏厂商对电影本身的影响力持怀疑态度而糊弄出来的东西，那现在怎么也该拿出点水准来了吧。但小翔玩过之后的结果是残酷的，开发小组依然带着对原电影鄙视和不屑的态度制作了本作（或者说开发小组本身制作实力就成问题）。游戏是一款动作射击游戏，玩家需要操作大黄蜂、擎天柱等博派狂派的角色，在俯视点的版面上不断前进，消灭敌人。游戏中主要的攻击手段是射击，玩家可以通过收集攻击强化卡片进行强化，除此之外还有手感很一般的格斗攻击。击败敌人后能够获得能量块，能量蓄满后能够发动比较弱智的必杀攻击。本作最值得称赞的地方应该算是质量颇高的剧情影像以及收录了一些元祖版《变形金刚》的动画片段。要是已经在电影院看了电影的同学，建议你还是不用去尝试本作了。

◀本作很像一款射击游戏，最无语的是变形金刚居然不能变形。

## 夏季运动大联盟

| Big League Sports: Summer | |
|---|---|
| Activision | SPG |
| 美版 | 编号：3884 |

NDS

**推荐给：想一下子玩多个运动游戏的玩家·喜欢轻松运动小游戏的玩家**

夏天是运动的季节，奥运会世界杯甲子园大赛中超联赛都在烈日炎炎的夏季如火如荼地举行。如果你觉得太热不想运动的话，那不妨试试这款游戏吧。游戏开场的CG让人觉得颇有一番诚意，在简单的自定义人物之后，玩家就可以选择高尔夫、棒球、足球、橄榄球、沙滩排球、网球六项夏季运动进行游戏。在操作方面，有些运动需要采用触摸操作，有些则使用的是按键。每项运动并非采用比赛的方式进行，而是与之相关的两个小游戏。比如棒球是跑垒和打击，足球是守门和射门，网球是目标击球和接球。不过在这些小游戏中加入了许多趣味元素，比如足球射门时会有障碍物，网球接球采用的是类似弹珠球的表现方式。

▲网球运动中的弹珠球接球游戏。



评梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 宠物 我的仓鼠宝宝

Petz My Baby Hamster

| PSP | Ubisoft | SLG |
|---|---|---|
| | 欧版 | 大小：约189MB |

**推荐给：喜欢仓鼠的人·想用PSP吸引女生的人**

首先小翔要说明的是，这款模拟育成游戏的游戏性并不强，因为在游戏中你更多的是作为一个观察仓鼠的旁观者，并不能完全主导仓鼠的活动。最开始游戏时玩家需要搜索电视频道，每个频道内会有一只颜色和雌雄均不同的仓鼠。当玩家选择好自己喜欢的仓鼠后就可以进入频道观察仓鼠在场景内的活动了。游戏中的场景看上去很真实，仓鼠的3D建模很细致，其各种动作也拟真得惟妙惟肖，仿佛就像在养真的仓鼠一般。除了观察仓鼠之外，玩家还能够与它进行互动，比如说叫唤它，喂它食物，抚摸它等等。游戏的帮助系统很方便，玩家可以随时按Select键查看相关帮助。虽然游戏只能算是一款模拟真实宠物行为活动的演示软件，但对喜欢小动物的人来说，能够随时拿出PSP看看可爱仓鼠活蹦乱跳的样子就已经足够了。

▲游戏的拟真度很高，仿佛真的在PSP中养了一只仓鼠。

# 一品短消息

## NDS

●今年1月29日发售的A·RPG《最终幻想·水晶编年史　时之回声》汉化版发布，游戏的汉化十分优秀，《掌机王SP》第104辑有本作的详细攻略。

●上辑首推的PSP版《印地安纳琼斯与王者之杖》最近推出了NDS版（3848）。

●EA推出的“《MySims》系列”最新作《我的模拟赛车》（3862）发布，游戏的玩法很像《马里奥赛车》。

●根据日本漫画大师斋藤隆夫原作漫画改编的AVG游戏《骷髅13　追踪档案G13》（3876）发布。

●“《SIMPLE　DS》系列”最新作、以5月21日日本开始施行的陪审制为主题的AVG游戏《THE　陪审员　一个真相、六个答案》（3864）发布。

●根据电影改编的游戏《变形金刚　堕落者的复仇　博派》（3894），《变形金刚　堕落者的复仇　狂派》（3895）发布。

## PSP

●今年3月12日发售的第三人称越肩射击大作《抵抗　报复之刻》发布了不完全汉化版，游戏只汉化了部分文本。

●PSP上的狩猎大作《怪物猎人　携带版2nd G》欧版发布，游戏的血腥程度降低。

●《新世纪福音战士　钢铁的女友2nd携带版》发布，与第一作不同，本作的世界观对动画版进行了颠覆式的设定。

●《泰格伍兹PGA巡回赛10》发布，游戏的评价很高，喜欢高尔夫运动的玩家切勿错过。

一流游戏和二三线游戏的差距在哪儿？小翔个人认为，其最大的差距就在于对一些细节的处理和刻画上。像在做本辑一品轩时，本人先试玩了几个标准的二三线游戏，之后马上试玩了《荒野兵器》，便立时感觉到这中间所存在的差距。这感觉就仿佛喝了几杯白开水后，突然喝到一杯可乐一样。二三线游戏其实也有很多亮点，但在细节的刻画上，无疑还缺少润饰。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

# 原创角色

本作除了类型变为AVG外，和以往的《机战》作品还有一个较大的区别在于支持双人游戏，因为有来自《机战XO》的对战系统，使得游戏的双人对战成为可能，想知道可以对战的《机战》究竟是怎么样的，就接着往下看吧。

文 乌冬 美编 Juxi

スパロボ学園

期待度 B

## 超级机器人学园

スパロボ学园

| NDS | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | NBGI | AVG | 预定2009年8月27日 | 日版 |
| | 1～2人 | 容量未定 | 6279日元 | 对应任天堂Wi-Fi网络连接 |

相关报道 Vol.112 28

## 人物介绍

◀刚太郎虽然穿着怪异，但绝不是个坏家伙。

### 美仓特丝拉

16岁／高校2年生

对幽灵、UFO等未知事物有着浓厚兴趣的女孩，性格稳重。

### 四条小夜

28岁／超级机器人学园教官

辽驾的班主任，除了数学外，还教作战筹划和兵器知识。通常给人冷艳的感觉，但一旦生起气来非常恐怖。

### 轰刚太郎

17岁／高校2年生

超级机器人学园的番长，不知道为何突然找起了辽驾的茬，向辽驾发起了“超级机器人对战”的挑战。

▲出于兴趣，特丝拉走到哪都拿着用来占卜的水晶球。



www.plumbook.cn

# 与战斗流程一举公开！

## 战斗 系统介绍

本作的类型虽为AVG，但是战斗部分仍然占着较大的比重，不少剧情都要通过战斗来推进，下面就让我们来看一下本作的战斗流程吧。

▶战斗中使用的角色都是一些我们熟悉的面孔。

### 1 选择小队

在战斗开始前，首先要对小队进行编成，一个小队的最大机体数量为5机，但是，因为每台机体都有Cost这一项数值，在对小队进行编成时还要注意机体的合计Cost不能超过每个小队最高15的限制。当有了自己的小队后，一旦进入战斗就可以在使用的小队中选择两台机体作为首发出战了。

▲用各式各样的机体来组成自己的小队吧。

### 2 决定战斗方针

战斗是以回合制进行的，每回合的最初玩家都要决定自己的战斗方针。战斗方针一共有五种，并且各自之间存在着相克关系，所以，根据自己和对手所选战斗方针的不同，会出现"胜"、"平"、"负"的结果。"胜"的话可以增加用来行动的AP值、而"平"则两方都没有变化。

▲决定战斗方针的性质有点类似于猜拳。

### 3 行动选择

战斗方针决定好后，接着就要决定机体在每回合里的行动了。机体在一回合里是可以进行多次行动的，不过由于各种行动都会消耗AP值，因此玩家还需要根据AP值的残余量来决定行动的方向。

◀一般一架机体一回合里只能攻击一次，并且攻击时选用越强力的武器所消耗AP值也就越多。

**精神指令**　本作中的精神指令除了要消耗SP外，并且还要消耗AP，对战斗帮助越大的精神所消耗SP和AP也就越多。

| 指令名 | 效果 |
| --- | --- |
| 自爆 | 给予场上所有单位自己HP数值的伤害，不屈和铁壁有效 |
| 加速 | 下次行动指令消耗AP减少50% |
| ひらめき | 一次完全回避对手的攻击 |
| 狙击 | 一次攻击命中后的1～3回合里对手不能使用装备武器 |
| 根性 | 机体的HP回复30% |
| 必中 | 一次命中为100%，对方使用ひらめき的话则ひらめき优先 |
| 直击 | 一次无视对手的援护防御、特殊防御进行攻击，其中也包括不屈和ひらめき |
| 不屈 | 一次受到的伤害固定为10 |
| 热血 | 一次给予敌人的伤害增加2500，不能和魂并用 |
| 魂 | 一次给予敌人的伤害增加4000，不能和热血并用 |

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 4 开始行动

一切都准备好后，最后只要选择“战斗开始”就能开始战斗了。战斗中行动的顺序和敌我方没有关系，完全由指令的实行速度来决定。在游戏下屏的画面中有一条用来表示行动顺序的行动槽，我方机体的行动顺序可在这里一目了然。

**行动槽**

这条红色的槽便是行动槽，上面的箭头表示的是我方的机体。

## 5 战斗动画

战斗时画面会切换为“《机战》系列”传统的战斗动画界面，当一方有机体被击破时，小队里的下一台机体就会自动出击，如把对方小队的所有机体击破，就能迎来战斗的胜利。

▲▶同样本作也可以将战斗动画关闭来节省时间。

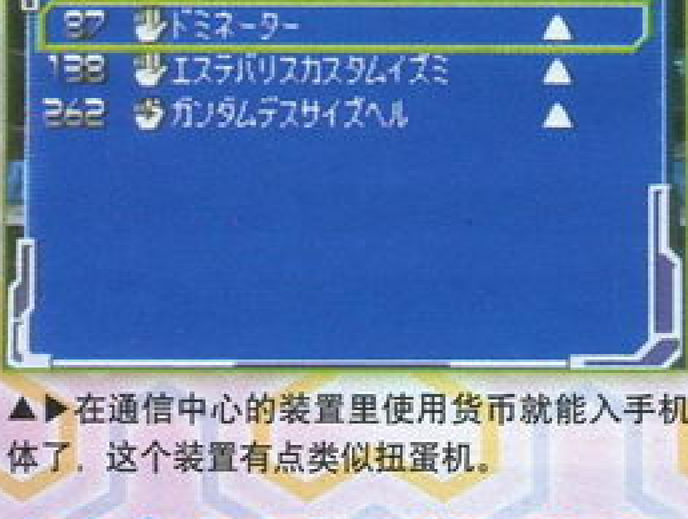
## 机体的获得

本作获得机体的方法有两种，一是在特定的战斗中胜出，二是消费特定的货币。货币分为金和银两种，无论哪种在战斗获胜后都可获得，用货币入手的机体是随机的，金币得到的机体稀有度会高些。

### 机体获得方法一　战斗胜利！

▲战斗胜利后所获得的机体可以在报酬界面确认，除了机体外，报酬界面还可确认货币和强化芯片的获得。

### 机体获得方法二　使用货币



▲▶在通信中心的装置里使用货币就能入手机体了，这个装置有点类似扭蛋机。

**究竟会出来怎样的机体呢？**

### 通信中心

通信中心是超级机器人学园里的设施之一，随着故事的推进，这个设施也会开放让玩家使用。通信中心除了前面所说的用来获得机体外，也可以通过NDS的无线通信机能来和朋友交换机体和进行通信对战。

▶从朋友那里换来想要机体吧。

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

# サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY

ゴッデス オブ デスティニー

SaGa series 20th anniversary

期待度 A

多年前的GB名作RPG《沙加2》如今在NDS上进行重制，想必不少老玩家对此期待不已，现在游戏的发售日终于确定，而正式名称被官方公布，在原来名字的后面多了一个“命运女神”的字眼，不知道这在本作的剧情中会有怎样的表现？另外，这次的情报对职业特性进行了确认，同时还有战斗细节方面的情报，下面赶紧来关注一下吧。

**沙加2 秘宝传说 命运女神**

サガ2 秘宝传说 GODDESS OF DESTINY

| NDS | Square Enix | RPG | 预定2009年9月17日 | 日版 |
|---|---|---|---|---|
| | 1～4人 | 容量未定 | 5980日元 | 无对应周边 |

相关报道 Vol.104 P30

文 LIKY 美编 澄香

## 序章

秘宝，是由创世之神遗留下来的遗产，那是一种非常珍贵的象征物。越来越多的人开始争相追寻这些秘宝，有的人成功了，有的人失败了，并付出了生命的代价。现在，追寻秘宝的人群中出现了一位少年的身影，他将展开一段只属于他自己的冒险物语……

### 为寻找父亲而展开的冒险之旅

在主人公年幼的时候，父亲交给了他一个秘宝，留下一句：“不要把它交给任何人。”然后便匆匆离去，再也没有回来。多年后，主人公已经长大成人，为了寻找自己的父亲，他毅然决定离开家门，而壮大的冒险之旅也由此拉开序幕……

▲“不要将它交给任何人。”这是父亲离家之前的叮嘱。

▲长大成人的主人公正在与母亲告别：“我一定会和父亲一起回来的。”

◀主人公的老师告诉主人公，要找到父亲最好借助秘宝的力量。

▶广阔世界，主人公的冒险正式展开了……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 登场角色确认

在之前的报道中已经确认了本作的四大职业，即人类、超人、机器人、怪物，而本次的情报则确认了这四大职业的能力特性。

## 人类・男

力量和HP高，可以装备所有的武器，以此获得高的攻击力。通过不断的战斗，各项能力值都可以得到均衡的提升。

## 人类・女

成长系统基本与男性一样，不过速度的成长要高过男性，相对的力量成长就要低一些。因为速度快，战斗中经常能发动先制攻击。

## 怪物

怪物可以通过吃肉来进化，然后变身为其他的怪物。游戏最初可以选用的怪物有3钟，分别是史莱姆、迷你龙和使魔。

## 通过吃肉来进化

◀根据肉的不同，吃下后变成的怪物种类也不一样。

◀要变身为强力的怪物，当然要首先打倒强力的怪物，然后吃下它的肉。

我方的怪物同伴可以通过吃肉来进化，这是在原GB版中就存在的系统，战斗后敌人会掉落肉，吃下肉后就可能变成为其他的怪物。原作中的敌人种类只有27种，而本作将会增加到50种以上，这使得怪物变身形态大幅增加。另外在本作中该系统还追加了新的要素，不过目前官方还未透露详细的情报。

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 超人·男

魔力和力量较高，具备“冷气”这一特殊技能，和人类一样通过战斗来成长，不过会因为突然变异而获得各种特殊能力。

## 超人·女

HP值很低，魔力和速度很高，具备“火焰”的特殊能力。与人类·女一样，因为速度快，经常能发动先制攻击。

## 机器人

拥有极高的HP，各项能力值也在平均值以上，但没有魔力。并且不能通过战斗来成长，只能通过装备道具来提升能力。

主人公所在学校的老师，因为担心外出冒险的主人公一行而临时加入队伍给他们送行，是非常值得信赖的人物。

## 老师

# 战斗系统全面进化

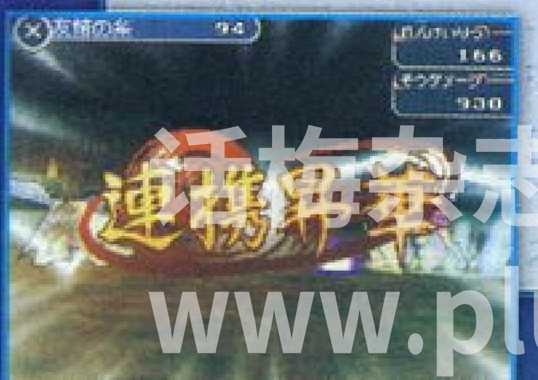
◀战斗时，上屏显示全3D的战斗场面，下屏显示角色状态和指令。另外，敌我双方的行动顺序也可在下屏显示出来。

这次重制版最大的变化应该就是战斗部分了，首先场景完全变为3D形式，敌我双方角色一目了然，使得临场感大增。另外，战斗还搭载了“快进”机能，用来加快战斗节奏，这无疑令战斗过程更加紧凑。

## New 全新攻击方式——连携

本作的战斗加入了全新的攻击方式——“连携”，在战斗中只要使用名为“命运之丝”的特殊道具便可发动，连携具备比普通攻击更强的攻击力，在BOSS战中可以发挥强大的作用。另外，连携发动后，人物之间也会有某些特别的变化出现。

▲主人公发动连携攻击的瞬间，从画面上看是利用“友情之丝”这个道具来发动。




◀“连携升华”似乎是更为强力的连携攻击，不知道发动条件是什么呢？

清梅杂志@3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 卡伊

卡伊是伊西斯神殿的神官，拥有强大的魔力，一直以来她的工作就是在神殿中帮助众多受伤的来访者治疗伤病。而在搜寻秘宝的主人公一行人到来后，她作为向导加入了队伍。在战斗中，她那强大的魔法为主人公提供了巨大帮助，而她魔力的来源好像隐藏着什么秘密……

## 父亲

作为主人公的父亲，在主人公幼年时期离家而去，然后便杳无音信，这也正是成为长大后的主人公决定外出冒险的契机。而在主人公冒险过程中，父亲的真实身分开始慢慢变得明朗起来，而他的身影也似乎总是在主人公前方时隐时现……

# New 全新的剧情同步系统

能够发动连携的道具“命运之丝”有多个不同的种类，而根据使用种类的不同，发动连携的角色之间的关系也会有不同的变化，甚至队伍的称号以及支线剧情都会发生变化，从而对整个剧情产生影响，这就是本作全新的“剧情同步系统”。

◀▲游戏中有众多的分支剧情，而分支剧情的触发与角色之间的关系有密切关系。

# 为冒险提供帮助的角色

▲冒险过程中会在很多地方遇到她，可以向他讨教许多基础性的问题。

## 老师的女学生

这个头上戴花的女孩（汗）是老师过去的学生，知识丰富，她会在世界各地旅行，如果有什么不懂的问题可以向她讨教。

▲存取道具可以即时看到道具解说，也可以对道具进行整理分类，非常方便。

## 仓库番

这个“胖史莱姆”是仓库管理员，如果有拿不下的道具就先寄存在他这里吧，这也是一位在冒险中需要经常打交道的角色。



www.plumbook.cn

# 二ノ国

にのくに

## Level-5 × 吉卜力工作室 强强联手，打造梦幻RPG大作

Level-5是近年来非常活跃的一家以开发RPG、AVG为主的游戏公司，而吉卜力对于动漫爱好者来说更是一个值得景仰的名字。当它们走到一起时，会迸发出怎样的火花呢？答案就是这款《二之国》。自去年Level-5的秋季发布会上公开以来，这款由Level-5进行策划和制作，由吉卜力工作室负责动画作画的梦幻RPG就一直成为着RPG爱好者无法从脑海中抹去的作品。现在，这款作品终于有了更为详细的情报，下面我们就来一睹它的风采。

文 雷伊 美编 澄香

期待度 S

| 二之国 | | | |
|---|---|---|---|
| 二ノ国 | | | |
| NDS | | | |
| Level-5 | RPG | 预定2009年 | 日版 |
| 1人 | 容量未定 | 售价未定 | 对应周边未定 |

### 什么是《二之国》

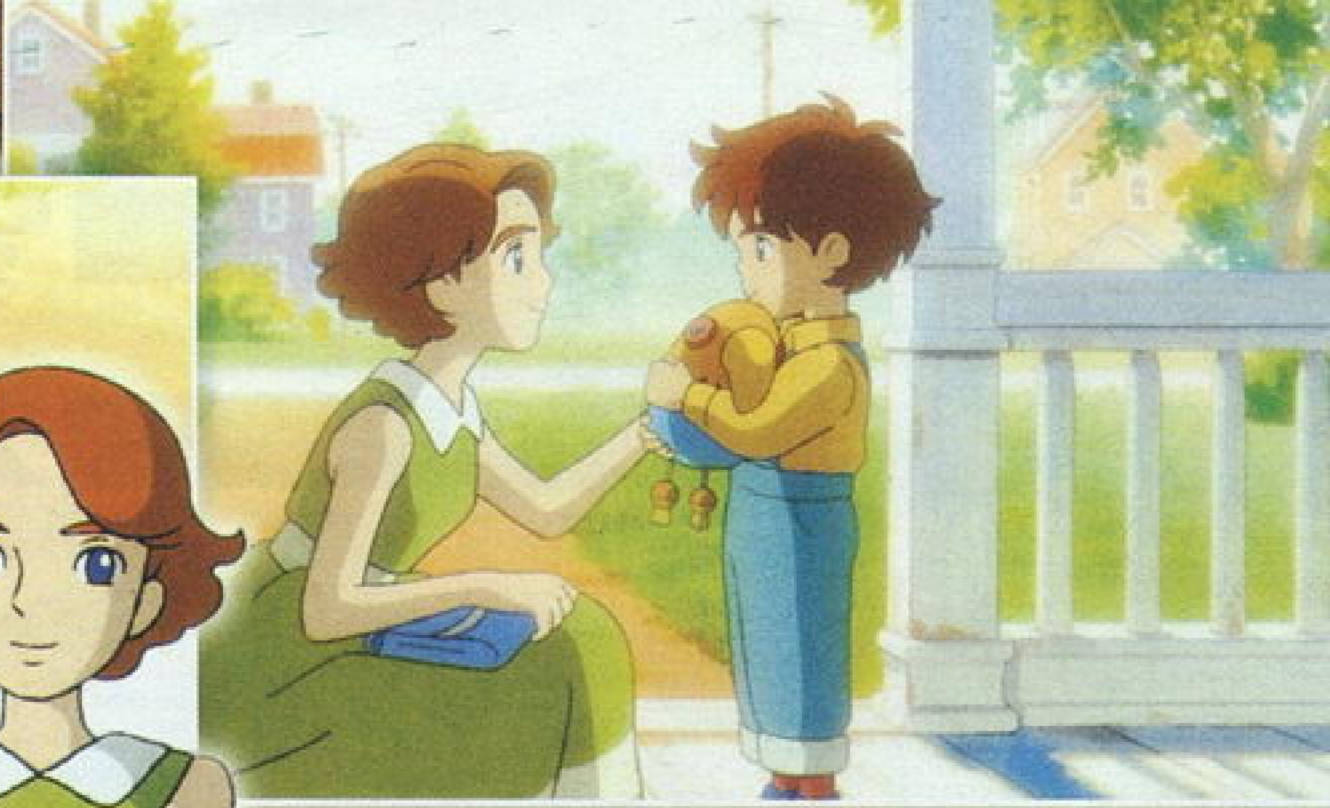
《二之国》是Level-5创立10周年的纪念作品，是一款在现实世界和有着不同时间轴的异世界“二之国”之间进行冒险的RPG。它引人注目的除了豪华的制作阵容外，还在于会随游戏附带一本实体的魔法书。书中记载着魔法咒文、秘药配方等相关情报，为玩家的攻关过程提供方便。

▼失去了母亲的欧利瓦悲痛万分，在“泪之妖精”希兹库的引导下，他来到了另一个世界“二之国”，在这里可以找到令他母亲起死回生的办法吗？这个设定，不免会让人想起宫部美幸的《勇敢的故事》。

### 从现实世界前往异世界“二之国”

▲游戏的主人公是一个住在霍特罗伊特镇的13岁少年，名叫欧利瓦。虽然也有优柔寡断的时候，但总体来说是个充满朝气的男孩。

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

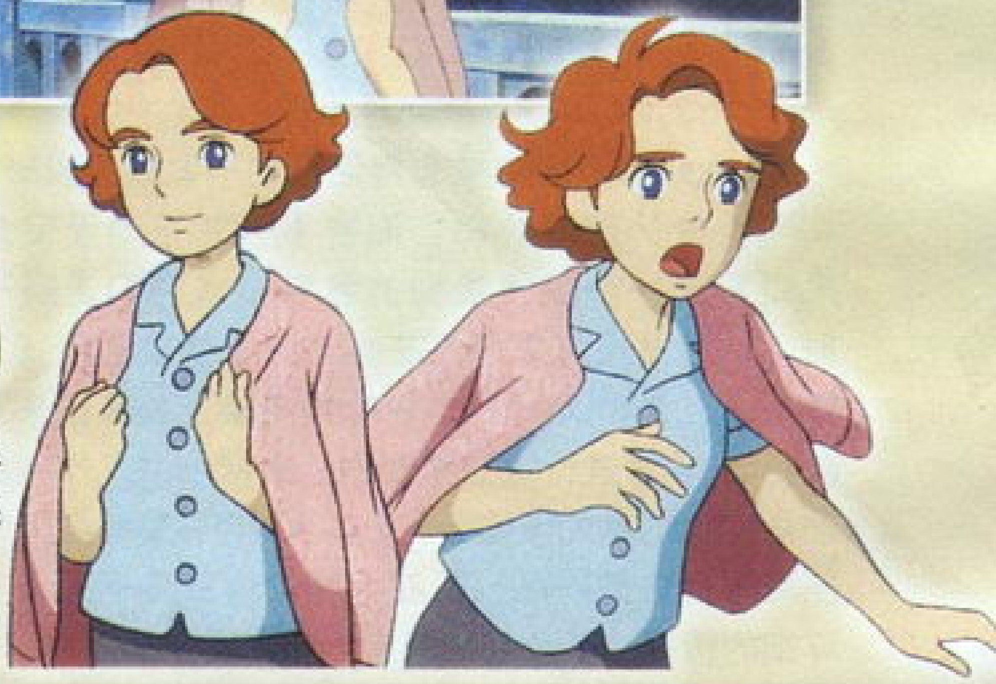


▲母亲表示从今天开始就要出去工作了，在临走前，她将一个玩偶交给了欧利瓦，让他打发寂寞。在母亲离去后，玩偶成了欧利瓦重要的回忆。

## 欧利瓦的母亲 娅莉

温柔美丽的娅莉是主人公欧利瓦的母亲，一直以来，欧利瓦都将拥有这样的母亲视为一种骄傲。但是突然有一天，娅莉却失去了生命。欧利瓦对于母亲的突然辞世悲痛不已，就在此时，妖精希兹库出现在了他的面前，并告诉他如果去二之国，说不定可以找到让他母亲起死回生的办法。听完这席话后，欧利瓦下定了前往二之国的决心。

欧利瓦引以为豪的母亲，温柔漂亮，看上去很年轻，却因某起事故而与世长辞。



## 泪之妖精 希兹库

被暗之魔道士变成了玩偶，并被驱逐到了现实世界的妖精。因为欧利瓦的泪水它变回了原来的样子。为了打倒企图支配世界的暗之魔道士，它引导欧利瓦前往二之国。

▶因为欧利瓦流下的泪水，希兹库身上的魔法被解开了。希兹库认为欧利瓦的“无限通透的心”之力也许可以打倒暗之魔道士，所以想带他去二之国。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 来到二之国的欧利瓦

在妖精希兹库的引导下，欧利瓦来到了二之国。这是一个充满幻想色彩，并栖息着奇妙生物的世界。欧利瓦等人的目的地是格罗涅尔王国，那里被猫王喵达尔14世统治，是一个青山绿水的美丽国度，但那里的人们，似乎有着什么烦恼……

◀格罗涅尔城位于一片美丽的湖泊之中。

## 与格罗涅尔王国的人们交谈

与格罗涅尔王国的人们交谈过后，欧利瓦发现似乎这里的大臣和亲信们对于每天只知道睡觉的国王很是头疼。另外，从来到这个国家的旅人们那里听到的故事，以及城下町所流传的流言等，在这里有着不少让欧利瓦激动不已的话题。

◀名叫“木天蓼庄”的旅店，取这个名字是为了讨好猫国王吗？

▶城下町的一家商会，解决了烦恼之后，似乎可以领取到什么东西。

▼发现了被水包围的疑似遗迹的建筑物，岛中央可以看到类似石碑的东西。

# 登场人物们在不同的世界担任着不同的角色

现实世界和二之国是平行世界。游戏中的登场人物同时存在于现实世界和二之国，但他们在两个世界扮演着不同的角色，有些角色甚至在两个世界有着截然不同的性格和外貌。

### 欧利瓦

13岁的少年，在为母亲的突然去世而绝望时，遇见了妖精希兹库。在二之国是披着披风，腰挎短剑的冒险者造型。

### 蕾拉

在现实世界中是经营牛奶店的大婶蕾拉，在二之国则是巴巴纳西亚王国的女王卡乌拉。卡乌拉食欲旺盛，变得越来越胖，再吃下去，她的身体非撑破不可。

### 卡乌拉

话梅杂志&3DMGAME
www.plumbook.cn

现实世界

弗兰克

二之国

喵达尔14世

在现实世界是附近饲养的家猫弗兰克，在二之国是格罗涅尔王国的国王喵达尔14世。喵达尔14世什么事都不想干，只想每天睡大觉。

现实世界

马克

马克是比欧利瓦大一岁的少年，和欧利瓦关系非常好，是一个好奇心旺盛的家伙。在二之国，他则成了会说话的老鼠马格尔。

二之国

马格尔

现实世界

雪莉

二之国

玛露

玛露是在二之国成为同伴的女主角，喜欢唱歌，天不怕地不怕。在现实世界，她是因为疾病而无法外出的柔弱少女雪莉。

## 现实世界
# 霍特罗伊特

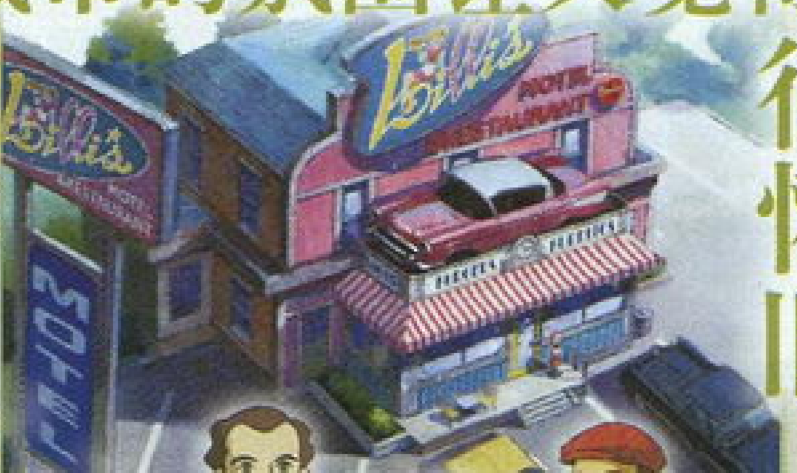
**故事最初的舞台，是主角欧利瓦生长的城镇。因为这里是产业之城，因此有很多生产汽车的工厂。城里人很多，很热闹，但周边却保持着自然的风光。整体氛围有点像上世纪50年代的美国。**

■霍特罗伊特是一个规模较大的城市，街道上有着各种各样的店铺。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 城市的氛围让人觉得很怀旧

▶游戏的实际画面再现了设定图的氛围，细节部位也描绘得非常细致。



霍特罗伊特的居民们

# 异世界 二之国

与现实世界存在于不同时间轴的平行世界。这次为大家介绍的是其中的格罗涅尔王国。格罗涅尔王国被水和大片绿色植物所包围，是一个郁郁葱葱的国家。城下町中央的喷水池广场中设立着国王喵达尔像。

## 忠实再现设定原画

▲格罗涅尔城的设定图，屋顶上有一个风车一样的东西。城门两边还有鱼的装饰品。

◀在二之国的大地图移动画面。

二之国（格罗涅尔王国）的居民们

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

秋天，《心金・灵银》就要发售了，而就在不久前，本作的官方网页也已开设，并更新了大量的消息，完稿前官方更公布了游戏的发售日，下面就让我们来把官方近来新公布的消息一网打尽。

文 马修 美编 澄香

期待度 S

**口袋妖怪 心金・灵银**

ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

| NDS | Nintendo／Pokemon | RPG | 预定2009年9月12日 | 日版 |
|---|---|---|---|---|
| | 1人 | 容量未定 | 4800日元 | 对应任天堂Wi-Fi网络连接·同捆计步器 |

相关报道 Vol.112 P22

# 和自己的口袋妖怪一起在城都大陆旅行、冒险、成长……

## 发生在城都大陆的故事

▲《心金・灵银》的封面也已经确定了。

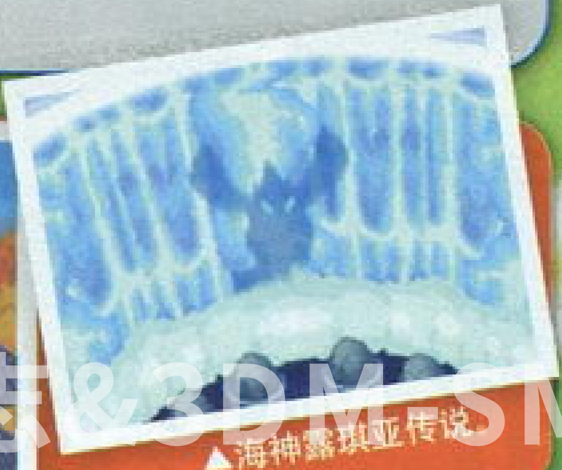
城都大陆，空木博士一直孜孜不倦地研究着口袋妖怪，并和这个世界的其他研究所一样，给喜爱口袋妖怪并满足年龄的孩子们一只口袋妖怪，来开始他们的旅行。主角便是众多孩子中的一个，和他（她）从博士那拿到的第一个口袋妖怪开始，以城都大陆的冠军为目标，不停地在旅行和战斗中，和口袋妖怪一起成长，并互相了解、增进友谊，挑战一个个道馆，并认识更多的朋友……

而在本作故事的三年前，另一个大陆——关东大陆，一个孩子已经通过他的旅行和战斗成长为了关东联盟的冠军，还瓦解了反派势力火箭队，但火箭队的残余势力仍在这个大陆活动着……而今，我们的主角也要像三年前关东大陆的那个孩子那样去冒险去成长，同时阻止火箭队余党的恶行，并解开众多口袋妖怪世界的谜团……

### 城都大陆的传说

城都大陆有着悠久的历史和众多的古迹，而在通关后，这些谜之传说将一一被解开。

▶铃之塔凤凰传说。


▲海神露琪亚传说

话梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

# 角色篇

## 劲敌新造型登场

在上辑的报道中，我们知道，主角将以全新的形象登场，那么对手——那个在《金·银》中偷了精灵的少年呢？下面我们看看他的新造型吧，和《金·银》中的造型差别非常大，连发型都变了。

▲以后的冒险中，主角和劲敌都将在彼此的竞争中成长。

▲很像银河团四天王里玛姿的发型。

## 空木博士

（ウツギ）

空木博士仍旧是一身标准的博士着装，不过空木博士新的造型图看起来好像有点大大咧咧的……

▶看起来很年轻的博士，在口袋妖怪研究方面颇有成果。

▼你的第一只口袋妖怪就是从空木博士这里领取。

## 火箭队

（ロケット团）

3年前已经在关东大陆被解散的火箭队，如今在城都大陆又活动起来。

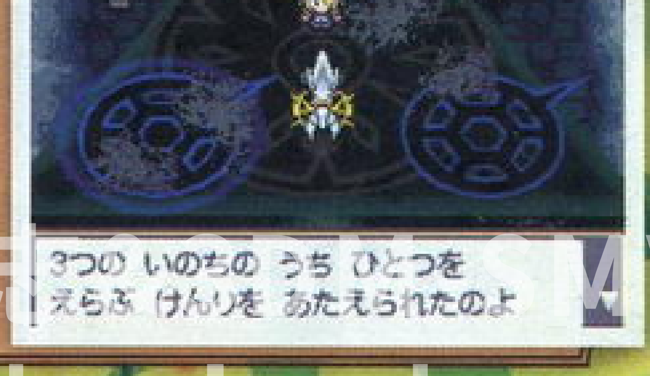
▶着装上和以前差不多，但女性队员的裙子……

▲在一口井中发现了火箭队的秘密据点。

## 亲眼目睹新奥神兽的诞生！

除了城都大陆的神兽，新奥的神兽也会在《心金·灵银》中登场，方法是将剧场版中发放的礼物精灵阿尔修斯传入《心金·灵银》，带在身后，接着新奥的联盟冠军希罗娜便会客串登场，并发生亲眼目击传说中的精灵诞生的剧情，接着，玩家就可以获得等级为1的迪亚路卡、帕鲁基亚或基拉帝纳中一只。

▶将2009剧场版配送的阿尔修斯传入《心金·灵银》，会触发特殊事件哦。




▶新奥联盟的人气冠军希罗娜客串登场！

话梅杂志 www.plumbook.cn

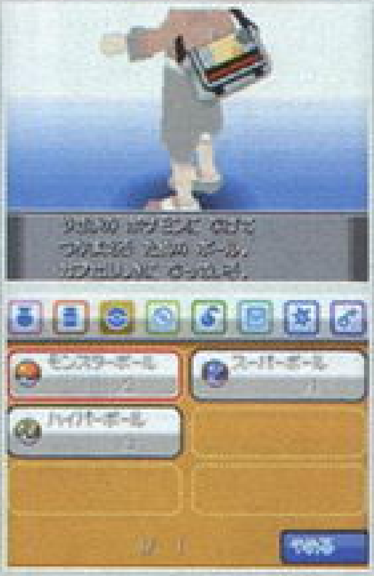
# 邂逅芳缘的远古神兽！

通关后，芳缘大陆传说中的远古神海皇牙、古拉顿和雷库萨也将在《心金·灵银》中登场！目前已知的是《心金》中出现的是海皇牙，《灵银》中出现的是古拉顿，而天空之龙雷库萨的出现方法——应该是收集齐海皇牙、古拉顿就会出现吧。

# 更体贴的触摸操作

触摸功能应用于传统游戏早已不是什么新鲜事情，《口袋妖怪》也不例外。比起《钻石·珍珠·白金》，《心金·灵银》将利用触摸功能令操作更加简明快捷，包括图鉴、口袋妖怪信息、背包信息等各项的触摸操作都更加体贴。

▲口袋妖怪信息



▲背包信息

▲电脑箱

这三张图是“《口袋妖怪》系列”常见的三个选项，《钻石·珍珠·白金》中上屏的画面在《心金·灵银》中都移到了下屏，目的是更方便触摸操作，而电脑箱里的口袋妖怪，貌似可以像电脑上那样直接拖动。另外，下屏的图标都很大，很显然，这也是考虑到了玩家在触摸操作时落笔的方便。从规矩的选项框看，按键操作肯定也保留着，习惯于按键操作的老玩家们大可放心。

# 带着大家伙们招摇过市！

上次的报道中，我们知道《心金·灵银》中，可以让口袋妖怪跟在主角的身后，现在消息进一步明确，只要是队伍里的第一只，就可以选择让其跟在身后，而且不限体型，甚至连体型巨大的神兽都可以跟在身后。

▲刚拿到的口袋妖怪就可以让它跟在身后。

◀无论体型大小，都可以带着走。

话梅杂志&3DM-SMY
www.plumbook.cn

◀▲带着走的口袋妖怪可以随时交流，回头和口袋妖怪对话，口袋妖怪还会有各种的表情。

▲有时走着走着，身后的口袋妖怪还会捡到东西哦！

## 图鉴机（ポケモンずかん）

▶双屏的图鉴机——用触摸操作非常方便。

图鉴机是历作口袋妖怪不可缺少的重要道具，本作中，男孩款式是热情的红色，女孩款式则是可爱的粉色。

男孩款

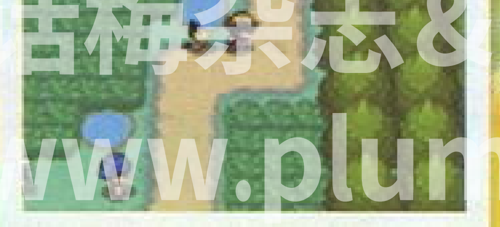
女孩款

## 和锯齿耳皮丘成为朋友吧！

上次的报道中，我们通过一张官方的图片猜测在姥目森林可以遇到锯齿耳皮丘，并发生特殊的事件——官方公布的消息验证了我们的猜测。带上从《钻石·珍珠·白金》中传来的2009剧场版配送的皮卡丘色皮丘，去姥目森林雪拉比祭祠位置，就可以遇到锯齿耳皮丘，此后的冒险中，锯齿耳皮丘就成了主角的冒险伙伴，和主角一起去旅行。

◀带上皮卡丘色皮丘去姥目森林。

▶锯齿耳皮丘出现，两个小家伙开始追逐赛跑。



◀和锯齿耳皮丘成为了朋友，以后一起去旅行吧！

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

# 口袋漫步者
## （ポケウォーカー）

这次的《心金·灵银》的游戏中，将同捆一款名为“口袋漫步者”的计步器实体周边，那么这个“口袋漫步者”到底有何作用和好玩之处？下面我们一一看来。

### 机能参数

| | |
|---|---|
| 电池 | 纽扣电池（CR2032）×1 |
| 重量 | 约21克（含电池） |
| 尺寸 | 直径48毫米，厚13.9毫米（不包括按键表面） |
| 功能 | 红外线通信/计步功能 |

▶在游戏中选择一只一起外出的精灵，传进计步器带在身上吧。

### 和口袋妖怪一起外出吧

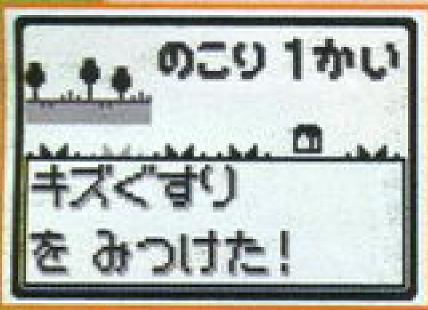
和口袋妖怪出门的次数多，计步器里的散步路线也会增加。

▶传进计步器的口袋妖怪，会和现实中的玩家一起走步。

▶步数的积累也会提高经验值。

### 野外探宝

计步器中散步的步数可以用来积累“瓦特”值，通过“瓦特”还可以在用精灵探测器（ポケトレ）搜寻捕捉野生的口袋妖怪，更可以通过宝物探测器（ダウジングマシン）探到宝物，通过计步器的红外线功能还可以将计步器里收集的精灵、宝物传回到游戏中。

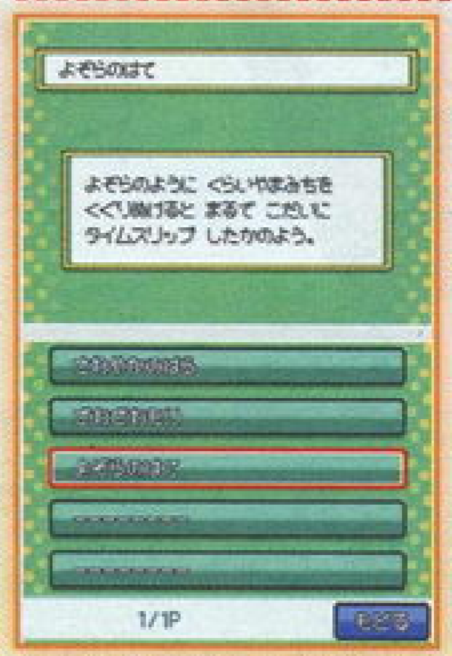



◀一定要得到宝物探测器！

以上是官方目前公布的“口袋计步器”功能，而这些只是口袋计步器的功能的一半，还有另外三个功能，官方也将在不久后公开。

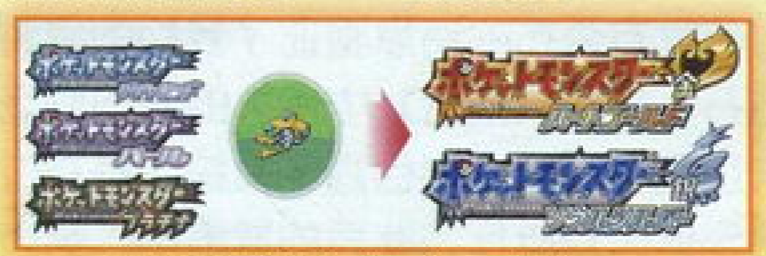
▲在野外顺利地遇见口袋妖怪，战斗便开始了，而根据出行的路线不通，遇到的野生口袋妖怪也不一样。

### 吉拉齐开启的隐藏路线




▲只有此次活动配送的吉拉齐才会开启隐藏路线。

6月19日到7月17日期间，包括日本麦当劳在内的各Wi-Fi站会举行配送“吉拉齐”的活动，而把活动得到的吉拉齐传到《心金·灵银》后，再传入口袋计步器，就会开启隐藏路线“夜空的尽头”（よぞらのはて）。这里提醒大家一下，国内也可以通过Wi-Fi在《钻石·珍珠·白金》中下载吉到拉齐。



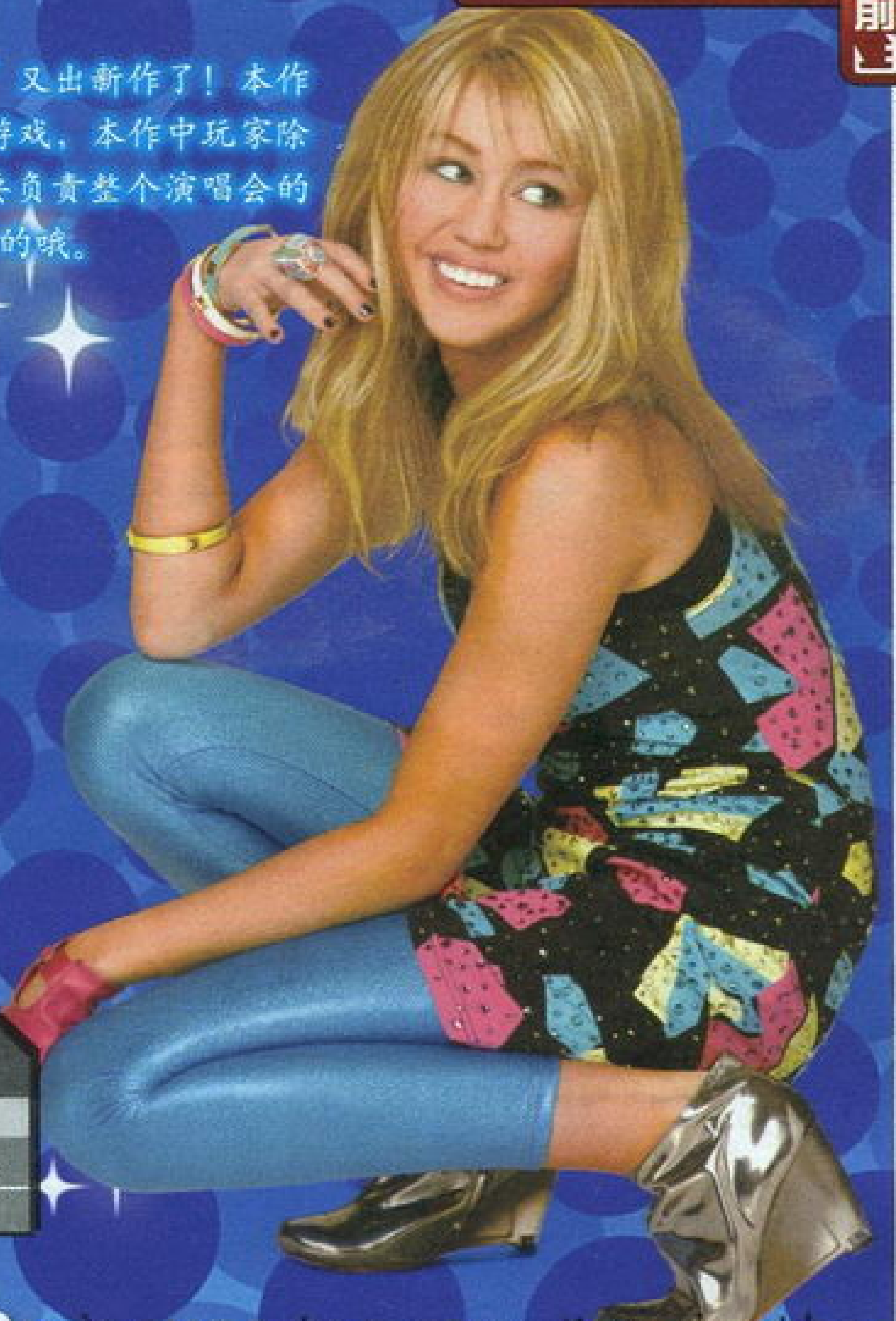
▲把吉拉齐传进《心金·灵银》。

### 预约特典

从2009年7月4日到《心金·灵银》发售的前一天，去指定的店铺预订《心金·灵银》，就可得到作为预约特典的模型。《心金》对应的模型是凤凰（约6.5厘米高），《灵银》对应的模型是露琪亚（约7厘米高），如果同时预订了这两个版本，还可以额外得到阿尔修斯的模型（约9.5厘米高）。

话梅杂志&3DM-SMY
www.plumbook.cn

出自迪士尼公司的"《汉娜·蒙塔娜》系列"又出新作了！本作是该系列首次登陆PSP平台，作为一款音乐类育成游戏，本作中玩家除了要扮演舞台上的摇滚小天后汉娜·蒙塔娜，还要负责整个演唱会的幕后策划及所有大小事宜，这个任务可是相当艰巨的哦。



HANNAH MONTANA ROCK OUT THE SHOW

期待度 B

文 伊娃 美编 Juxi

# 汉娜·蒙塔娜 摇滚之夜

Hannah Montana：Rock Out the Show

| PSP | Disney Interactive | SLG | 预定2009年7月1日 | 美版 |
|---|---|---|---|---|
| | 1人 | 39.99美元 | 对应周边未定 | |

## 主角的双重身分

麦莉·斯图尔特（Miley Stewart）在别人看来并没有什么特别，她和所有同龄的孩子一样无忧无虑，和朋友们一起上学、嬉闹。但她的另外一个身分可不简单，她可是美国当红的摇滚小天后汉娜·蒙塔娜（Hannah Montana）。这不，年纪轻轻的她就要奔赴各大城市，为她的歌迷们献上精彩的巡回演出。

## 游戏概要

主角的演唱会是否成功以及主角是否会因此而更加受人追捧，就全靠玩家了。不过幸运的是主角的哥哥杰克森（Jackson）也加入了进来，为演唱会出一份力。游戏中，主角将要进行全球7大城市的巡回演唱，每到一个城市，玩家的首要任务便是定制服装、舞台设计（包括灯光、现场特效）等，甚至细节到乐队成员的舞步、发型、配件等的设计。游戏中共有11首歌曲用于演唱会中演艺，其中3首是本作的新增曲目。

◀当歌曲表演成功时将会出现火爆场面。

### 迷你音乐游戏

演唱会过程中，主角的表演以及乐队成员（吉他手、鼓手、舞者等）的表演都需要玩家通过音乐游戏的常规玩法来完成，玩家只需正确输入屏幕上提示的按键即可。

▲当左下角出现鼓的图标时，玩家需要根据节奏按下L键或R键来完成该阶段表演。

▲通过方向键的演奏来完成整个乐队的舞蹈动作。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# SOCOM U.S. NAVY SEALs FIRETEAM BRAVO 3

文 伊娃 美编 澄香

期待度 A

## 海豹突击队 布拉沃火线小组3

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3

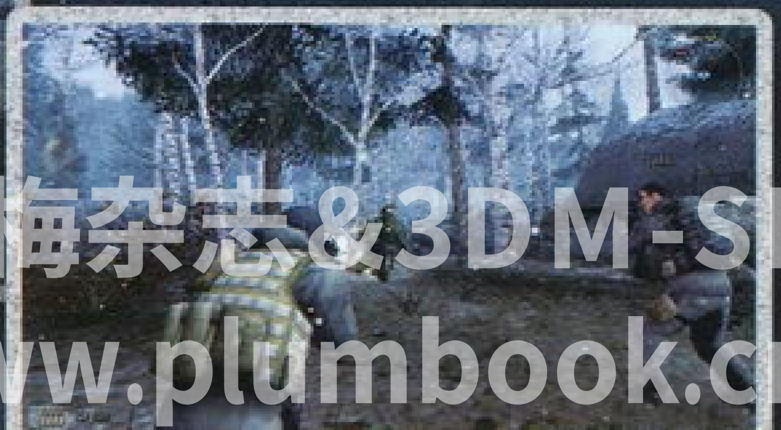
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PSP | SCEA | TPS | 预定2009年冬季 | 美版 |
| | 1~16人 | 售价未定 | 对应周边未定 | |

SCEA近日宣布，PSP第三人称视角射击游戏新作《海豹突击队 布拉沃火线小组3》将于今年冬天与大家见面，该作是2006年底发售的PSP版《海豹突击队 布拉沃火线小组2》的续作，由曾开发《海豹突击队 战术打击》的Slant Six工作室负责开发。凭借着完善的线上对战模式在欧美市场取得不俗成绩的“《海豹突击队》系列”为广大玩家所热爱，喜欢本系列的玩家可要时刻关注哦！

## 火线小组的新任务

游戏的剧情方面进行了重新编写，玩家将要领导自己的布拉沃火线小组潜入调查前KBG谍报员Alexander Gozorov，据称此人掌握即将爆发的拥有大规模杀伤力武器袭击的相关信息，该武器名为“Mother Russia”。玩家所要做的就是尽快找到这个前KBG谍报员，向其索取最高机密以镇压整个秘密袭击行动，并保障整个国家的安全。

◀▼将战场置于飘雪的东欧桦树林中别有一番感觉，随风摇曳的树木以及飘落的雪花使得阴森感大增。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

◀▲藏匿在树丛中的敌人还是比较容易发现的。

# 任务模式的延续

▲成功轰掉一个目标炮塔。

狙击模式

◀按住R键可以使准心精确移动，按↑是放大镜头，按↓是缩小镜头以及返回正常画面。

▼望远镜是一个重要装备，执行任务时如果侦测到可疑目标，屏幕上会闪绿灯。按↑或↓是放大或缩小镜头。

望远镜模式

本作的单人任务模式仍然延续了前作的特点，采用了非固定关卡的任务模式，玩家可根据自己的喜好来安排任务的顺序。进入已经完成的任务时会发现战场中的敌兵势力及各种障碍会重新分配，非常考验玩家的灵活应对能力，反复游戏的可玩性大增。

# 联机模式火爆对战

本作依旧保留了“《海豹突击队》系列”对应16人对战的联机模式这一良好传统。玩家不仅可以在单人故事模式中借助其他3位战友的协助来挑战各个关卡，也可在线上对战模式中与其他玩家组队合作或对战，支持人数高达16人，还可以语音聊天以及参与在线排名等。

◀▲正确地给队友下达指令以及相互之间的默契合作才能顺利完成任务。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 雷伊 美编 澄香

期待度 A

# 纸盒战机

ダンボール战机

| PSP | Level-5 | RPG | 预定2009年 | 日版 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| | 1人 | 售价未定 | 无对应周边 | |

相关报道 Vol.98 P66

Level-5的原创RPG《纸盒战机》在沉寂了一段时间后终于又有新情报公布，下面我们就一起来看看游戏中三位主要角色的LBX，以及几位新公布的角色。

2050年，被称为LBX的小型战机在孩子们之间掀起了巨大的风潮。主人公山野伴一直瞒着家长在玩着LBX，突然有一天他被一个神秘的女子叫住，并不明不白地从她手中得到了一台名叫“AX-00”的超高性能LBX。伴马上赶往模型店将AX-00改装成了阿列基斯/V，而某起重大的事件也在此时揭开了帷幕。

## 故事的舞台是未来！

▲本作故事的中心美空镇，在沿海可以看到类似工厂的建筑物。地图左边中央的是美空第2中学。

## 谜之女性

突然出现在伴的面前，并说着“这个盒子里同时装着我们人类的‘希望’和‘绝望’”将超强力LBX塞给伴的女子。似乎在被什么人追杀。

## 谜之特工

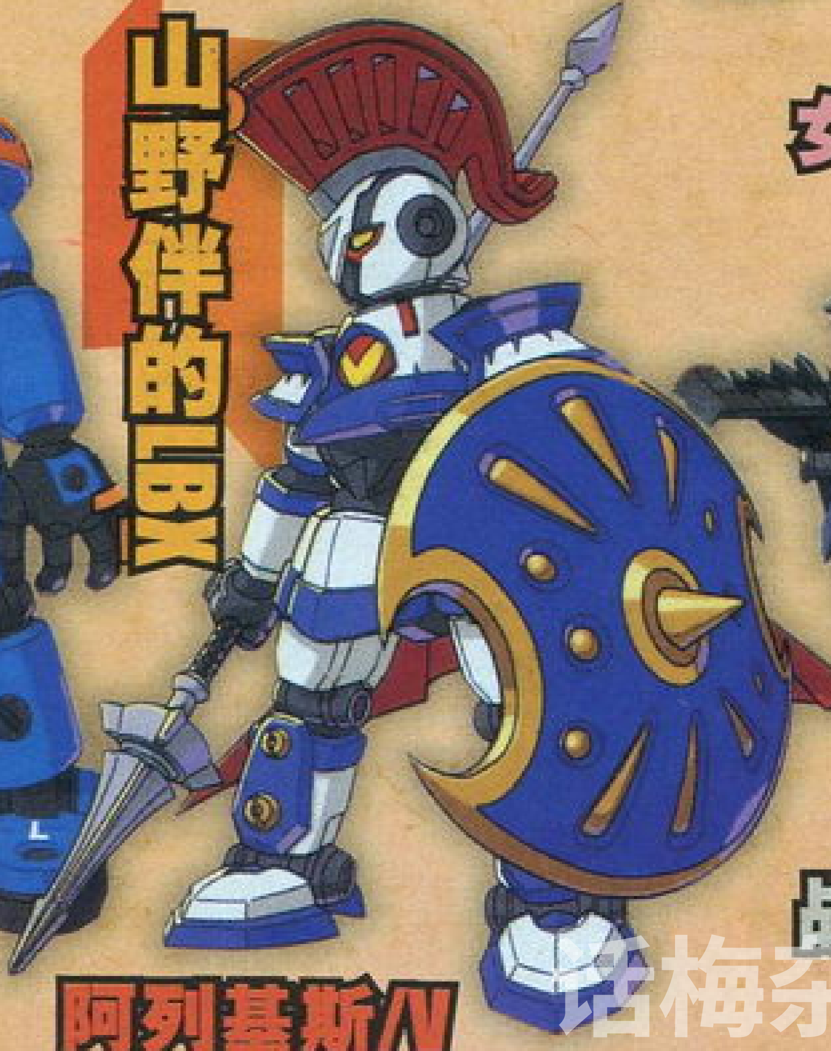
真实身分不明的神秘特工，谜之女性将LBX交给满心欢喜的山野伴时，他们在暗中目睹了全过程。

## 川村亚美的LBX

女忍

## 山野伴的LBX

AX-00



阿列基斯/V

▶▲更换部件的话，不仅外观会发生改变，性能也会大幅变化。

## 青岛和也的LBX

战士



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

## 《超时空要塞》再度游戏化，目标锁定PSP！

MACROSS ULTIMATE FRONTIER

| 超时空要塞 终极开拓者 | |
|---|---|
| マクロス アルティメット フロンティア | |
| NBGI | ACT |
| 预定2009年秋 | 日版 |

PSP

◀ 本作的新增通讯员ピノン・コレット，萝莉加眼镜属性。

本作是去年发售的《超时空要塞 王牌开拓者》的续作，游戏从前作的基础上强化而来，除了收录角色与机体的数量扩充外，在动作要素和画面演出效果上也有很大的提升。

游戏收录了原作诞生至今的10部作品，它们分别是《超时空要塞》、《超时空要塞 可曾记起爱》、《超时空要塞 Flash Back 2012》、《超时空要塞 Plus》、《超时空要塞7》、《超时空要塞 Dynamite 7》、《超时空要塞 Frontier》、《超时空要塞 Zero》、《VF-X2》和《超时空要塞 M3》。这些作品中的大部分角色和机体都会在游戏中登场，并且本作还新增了一个“支援角色系统”，虽然到目前为止官方还未公布这个系统的详细信息，不过大致上的作用就是可以使原作中的女主角们登上战场和玩家并肩作战，并不是像前作那样女主角只是在剧情中昙花一现而已。而作为系列传统的要素，本作依然会有新的原创角色登场，目前公布的新原创角色为“ピノン・コレット”，她在游戏中担当通讯员一职，为玩家提供各种战斗讯息，并且和之前的原创角色一样也是由“《超时空要塞》系列”的御用画师美树本晴彦设计。

在动作要素方面，这次新增了“导弹预警”系统，“《超时空要塞》系列”一向以激烈的空战为卖点，不过因为视角等问题，前作并不能很好地将这点还原，这次通过这个系统，玩家在战斗中可以对来自各个方向的导弹一目了然，然后用华丽的飞行技巧进行回避，甚至是用武器将导弹击落。

（文：乌冬）

▼本作的新增要素之一，在剧情交代的时候会插入大量原作插画。

▲以后每次都可以和自己喜爱的女主角一起出击了。

诺梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

# 多罗猫给你来带路

强大的地图导航软件“《MAPLUS》系列”即将在PSP上迎来第三作。新作将对应利用无线LAN来轻松取得自己所在位置情报的Place Engine功能，就算没有GPS，使用者也能把握自己当前的所在位置，并且不仅限于日本国内，日本以外的部分国家和地区也可以使用。本作进一步强化了2代中大获好评的声音导航功能，井上喜久子、杉田智和、新谷良子等知名声优将加盟本作，让玩家的旅程不再单调。而本作的另一个噱头就是搭载了“换装”功能，玩家可以变换地图画面、导航画面等的主题，本作还与大家熟悉的《到哪里都要在一起》进行了合作，只要下载该主题，多罗、库罗等可爱角色就会陪伴在你的左右。不过需要说明的是，此要素是要在游戏的官方网站上另外购入的。

## MAPLUS 携带导航软件3

| PSP | MAPLUS ポータブルナビ3 | |
|---|---|---|
| | Edia | ETC |
| | 预定2009年7月9日 | 日版 |

◀《MAPLUS》在专业性上毋庸置疑，正因为如此，前两作都获得了不错的销售成绩。

▶有了多罗猫和更多名声优的加盟，游戏的吸引力显然会进一步提升。

（文：雷伊）

# 加入了新模式的系列最新作登场

THE STRATEGIC & TACTICAL MODERN WARFARE SIMULATION

現代大戦略 ～一触即発・軍事バランス崩壊～

## 现代大战略 一触即发·军事平衡崩坏

| PSP | 现代大战略 一触即发·军事バランス崩坏 | |
|---|---|---|
| | System Soft Alpha | SLG |
| | 预定2009年7月30日 | 日版 |

“《大战略》系列”又有最新作了，这次的厂商是System Soft alpha，游戏为PSP和PS2版同时发售。该厂商以前一直用二战题材来做《大战略》，这次终于着眼于现代，将近几年全世界都在关注的弹道导弹、海外派兵等焦点都收录进了游戏的剧本，而武器自然也是目前世界各国现役的兵器，F-22A猛禽战斗机、宙斯盾驱逐舰等将在本作登场。

在本作的“世界作战模式”中，玩家将拥有一个佣兵组织，在战乱中受雇于各势力，以帮助各场战争中的某方来获取佣金甚至兵器研发技术，并且能够进行根据地扩张、兵器买卖、外交、编辑部队等一系列行动……由于本作引入了部队人员的概念，因此编辑部队时除了兵器数量，相关的人员数量也要保证，而且在编辑部队的过程中，必须要考虑到这些人员们各自的性格以及性格是否合得来。

（文：马修）

◀根据地画面和指令。

▶简陋到无以复加的地图画面。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 从杀人鬼的魔爪中逃出生天

■神秘杀人鬼很可能就在和主人公一同遇难的六名男性之中。

## 在黑暗的尽头等待你

| 暗やみの果てで君を待つ | | |
|---|---|---|
| NDS | D3 Publisher | AVG |
| | 预定2009年秋 | 日版 |

本作是一款题材较黑暗的女性向恋爱游戏。玩家扮演的女主人公支仓深雪因一次意外事故，与她的好友、同学以及老师等数名男性被神秘杀人鬼关进了一所废弃学校中。玩家要做的就是操纵女主人公，与众人齐心协力逃出这所学校，并查出那位杀人鬼的真实身分。玩家平时需要在校舍内进行移动，通过用触控笔点击下屏的场景来找出各种可用于逃生的工具，或是发现逃生道路等。每次开始调查之前，玩家可以从六名男性中选出一位想要一起行动的作为搭档，在调查的途中通过对话或是用触控笔点击对方，可以提升男性们的好感度，他们的好感度将直接影响到后期剧情的发展。另外，本作还是全程语音哦。

（文：洋葱）

▲游戏中有各种陷阱以及谜题在等待着玩家。

▲这些道具在众人的逃生过程中将起到很大作用。

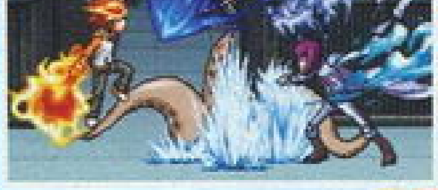
# 未来世界的热斗再度在NDS上展开

## 家庭教师REBORN DS 炎之热斗X 未来超爆发

| 家庭教师ヒットマンREBORN! DS フレイムランブルX 未来超爆发! | | |
|---|---|---|
| NDS | Takara Tomy | FTG |
| | 预定2009年7月23日 | 日版 |

本作是根据人气少年漫画《家庭教师REBORN》改编而成的“《炎之热斗》系列”最新作。本作的故事部分采用了动画版最新的“未来篇”，登场人物足有50人，是“《炎之热斗》系列”所有作品中人数最多的一作。除了主人公阿纲以及他的同伴以外，米卢菲奥雷家族和十年后的XANXUS等人也都会加入战斗。系列以往作品中出现过的“家庭教师系统”在本作中依旧存在，这其实就相当于援护系统，玩家在战斗之前可以选择一名家庭教师，战斗开始后利用触控笔点击下屏他们便会出现在战场上，赐予玩家各种特殊效果。另外，本作还新加入了合体技，战斗中玩家只要满足一定条件，便可与自己的家庭教师协力使出威力强劲的合体技。

（文：洋葱）



▲四人同时对战的场面相当热闹。

▲匣子系统在本作中将得到强化。

◀合体技的特写画面。

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

# 没有想不到，只有写不出

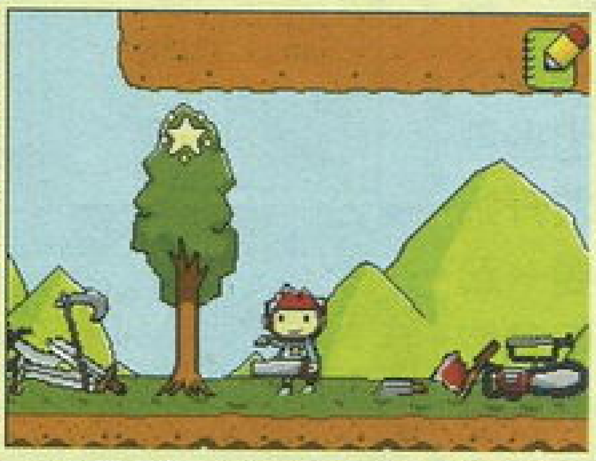
## 创意涂鸦

Scribblenauts

| | | |
|---|---|---|
| NDS | Warner Bros. Interactive | PUZ |
| | 预定2009年9月15日 | 美版 |

本作是由5th Cell小组制作的NDS创意解谜游戏，游戏在刚结束的E3游戏展上大放异彩，出乎意料地力压各热门掌机游戏，囊括最佳原创游戏以及最佳掌机游戏两项大奖。简单来说游戏就是要玩家“写你所想”，以帮助主角Maxwell完成游戏中的100多个任务，比如在特殊关卡中收集五角星，但是这些五角星都被置于主角无法触及的位置，所以我们就需要开动脑筋，利用自己丰富的词汇量“写”出所需要的工具、人物、动物等等一切能想到的东西。如果五角星被置于树上，我们可以呼唤出钢锯或者海狸鼠将树伐倒，还可以借助飞船、足球、梯子等各种东西将星星摘下。诸如此类的创意层出不穷，同样的事件，会有很多种不同的解决办法，玩家的创意有多大，游戏的世界观就有多大！玩家还可以通过地图编辑器自定义游戏的解谜关卡并通过Wi-Fi跟全世界的玩家进行交换。

▲有大金刚护航，酷劲十足！



▲如果是你，你会想出什么办法呢？

（文：伊娃）

# 让守财奴不再孤单

本作改编自19世纪40年代的查尔斯·狄更斯“圣诞三部曲”中的同名小说，出乎意料的是，玩家在游戏中并不是操作小说的主角——阴冷刻薄的守财奴艾伯纳泽·斯克鲁齐，而是化作无形无色的幽灵，在斯克鲁齐的日常生活中，通过与环境物体的互动来影响斯克鲁齐的情绪。举个关卡实例，斯克鲁齐在阖家欢度的平安夜照常工作后，回家的途中看见周围人们开心庆祝的温馨画面，心中难免失落与不爽。这时，玩家可以利用触控笔与周边场景进行互动，点击路边的合唱团让他们继续欢歌（不知道这会不会使得斯克鲁齐更加攥紧拳头气得发抖），也可以让路边玩耍的孩子们朝着斯克鲁齐扔雪球等等。玩家所做的一切就是为了让斯克鲁齐能够看清楚自己曾经的所作所为以及对身边人造成的各种伤害，并使其从守财奴的阴影中走出，成为一位乐善好施的善良绅士。

（文：伊娃）

## 圣诞颂歌

A Christmas Carol

| | | |
|---|---|---|
| NDS | Disney Interactive Studios | AVG |
| | 预定2009年11月 | 美版 |

▲虽然斯克鲁齐表面上不在乎，但一个人的孤僻生活在万家欢庆的圣诞节显得尤为冷清。

▲被马车追逐的惊慌失措的斯克鲁齐。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 想知道你的游戏知识丰富到什么程度吗？

## 赶紧来做下这些题目测试下吧！

本次的“游戏娱乐问答2009”由各位小编合力策划完成，各位读者可以拿起笔来做一下看看自己的游戏知识到底掌握得多不多。当然了，即便最后的成绩不理想也不用在意，毕竟这只是一个娱乐项目。好了，下面就请各位读者朋友接招吧！

文 众编辑　美编 澄香

话梅杂志＆3DM-SMV
www.plumbook.cn

# “《勇者斗恶龙》系列”相关问题

## 本系列简介

《勇者斗恶龙》最初是由Enix出品的超经典RPG。这个由崛井雄二先生负责剧本、鸟山明先生设计角色以及椙山浩一先生谱写音乐的游戏能让众多玩家充分感受到快乐，因此它拥有“日本国民RPG”的美誉。该系列最新作《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》预定今年7月11日发售，各位玩家只需再耐心等上几天就能体验到这款超大作的魅力了。

## Ⅰ

请从下面所给的答案中选择你认为正确的填入以下文章中的空缺处。

“《勇者斗恶龙》系列”每一作令人惊讶的销售数量都让它无愧于“国民RPG”这个称喻，本系列的初代作品是在[ A ]主机上发售的，而系列中有部分作品的剧情和其他作品有直接关联，从《勇者斗恶龙Ⅰ》到《勇者斗恶龙Ⅲ》被通称为[ B ]；同样的，也有部分玩家以[ C ]来称呼从《勇者斗恶龙Ⅳ》到《勇者斗恶龙Ⅵ》这三部作品。到目前为止，该系列已经推出过许多外传性质的作品，而这类作品的先驱名叫[ D ]。

①FC ②PCE ③罗特三部曲 ④剑神三部曲 ⑤龙王三部曲 ⑥天空三部曲 ⑦《特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫》 ⑧《勇者斗恶龙怪兽篇》

## Ⅱ

下列哪部作品的战斗小队最大出击人数与其他的有所区别？

A：《勇者斗恶龙II》

B：《勇者斗恶龙VI 幻之大地》

C：《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们》

D：《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》

## Ⅲ

以下对系列作品的描述中有误的一项是？

A：在《勇者斗恶龙Ⅰ～Ⅲ》时期，在保存游戏记录时会使用到名为“复活咒文（ふっかつのじゅもん）”的密码。

B：收集一定数量就可以交换到贵重道具的“小徽章（ちいさなメダル）”最初是在《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》中出现的。

C：在《勇者斗恶龙V 天空的新娘》中，有时可以让一些被打倒的怪兽成为同伴。

D：系列首次3D化的作品是《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们》。

## Ⅳ

多彩的魔法是“《勇者斗恶龙》系列”的亮点，请将以下魔法名称与正确的效果连线对号。

①マホステ　　a.让施加在敌我双方身上的魔法全部失效

②レミーラ　　b.隐身，使他人无法发现自己

③レムカル　　c.在迷宫中照亮主角周围的环境

## Ⅴ

说到《勇者斗恶龙》就不得不提下系列的知名怪物“史莱姆（スライム）”，这个圆溜溜的小东西在系列全部作品中都有出场。其实除史莱姆外，还有一种怪物也是全勤登场，你知道它是下面的哪个么？

A：奇美拉（キメラ）

B：史莱姆贝斯（スライムベス）

C：金属史莱姆（メタルスライム）

D：多拉基（ドラキー）

DM-SMV
www.plumbook.cn

# “《最终幻想》系列”相关问题

## 本系列简介

以水晶为主轴，借助极具魅力的剧情和新颖的系统在玩家群中获得疯狂追捧的另一大王牌RPG系列。作品的最大魅力就是展现出了伴随着主机性能的进化，厂商向新形态游戏方式大胆探索的精神。几乎每作都焕然一新的系统以及极富视觉冲击效果的CG动画获得玩家和业界的一致好评。近些年来，该系列也积极地向手机和影视作品方面发展。

## I

请从下面所给的答案中选择你认为正确的填入以下文章中的空缺处。

《最终幻想》是Square公司于1987年在FC平台上发售的RPG，系列从最初就获得玩家的喜爱与开发人员的实力表现有密不可分的关系。除了由天野喜孝先生以及[ A ]先生负责的人设让人喜爱外，由[ B ]先生负责作曲的BGM也深受大众的支持。时至今日，《最终幻想》不但推出了多部系列正统作，还有一些继承了“《最终幻想》系列”衣钵的作品，其中包括外传性质的作品和在任天堂主机下发展的[ C ]系列作品等。而目前最令玩家翘首期盼的便是预定于今年冬季发售的[ D ]。

①植松伸夫 ②河津秋敏 ③野村哲也 ④《最终幻想 水晶编年史》 ⑤《危机之源 最终幻想VII》 ⑥《异说 最终幻想》 ⑦《最终幻想XIII》

## II

下列对“《最终幻想》系列”的相关描述中，错误的一项是？

A：在《最终幻想II》里摒弃了经验值系统，取而带之的是独特的熟练度成长系统。

B：系列的有名要素“水晶”在《最终幻想III》里是为玩家提供转职用的。

C：通过输入指令来发动必杀技、以及效果会随出现花色而改变的老虎机等独具特色的战斗系统最早都是在《最终幻想V》里出现的。

D：《最终幻想XI》是一款以虚拟世界瓦纳·迪尔（ヴァナ·ディール）为舞台、能与世界各地的玩家协同冒险的网络游戏。

## III

在《最终幻想VII》之后的作品里，收录由歌手演唱的歌曲成为了本系列的惯例，请将下列歌曲名与正确的演唱者连线对号。

①《Eyes On Me》（FFVIII） a.RIKKI
②《素敌だね》（FFX） b.王菲
③《Real Emotion》（FFX－2） c.幸田来未
④《Kiss Me Good－Bye》（FFXII） d.Angela Aki

## IV

召唤兽是“《最终幻想》系列”里玩家熟知的生物，许多召唤兽都是以世界各地神话与传说中的生物为原型设计而成，像巴哈姆特、奥丁、利维亚桑等在数款作品中登场的召唤兽更是深受玩家喜爱。以下对巴哈姆特这个经典召唤兽的描述有误的一项是？

A：在系列中首度登场时所扮演的角色是协助光之战士们转职的龙王。

B.在《最终幻想IV》里以召唤兽之神的身分居住在月球。

C.在《最终幻想V》里出现了威力更强的“零式”和“改”这两种类型。

D.某部作品中，巴哈姆特是作为空中要塞的名称登场，而不是召唤兽。

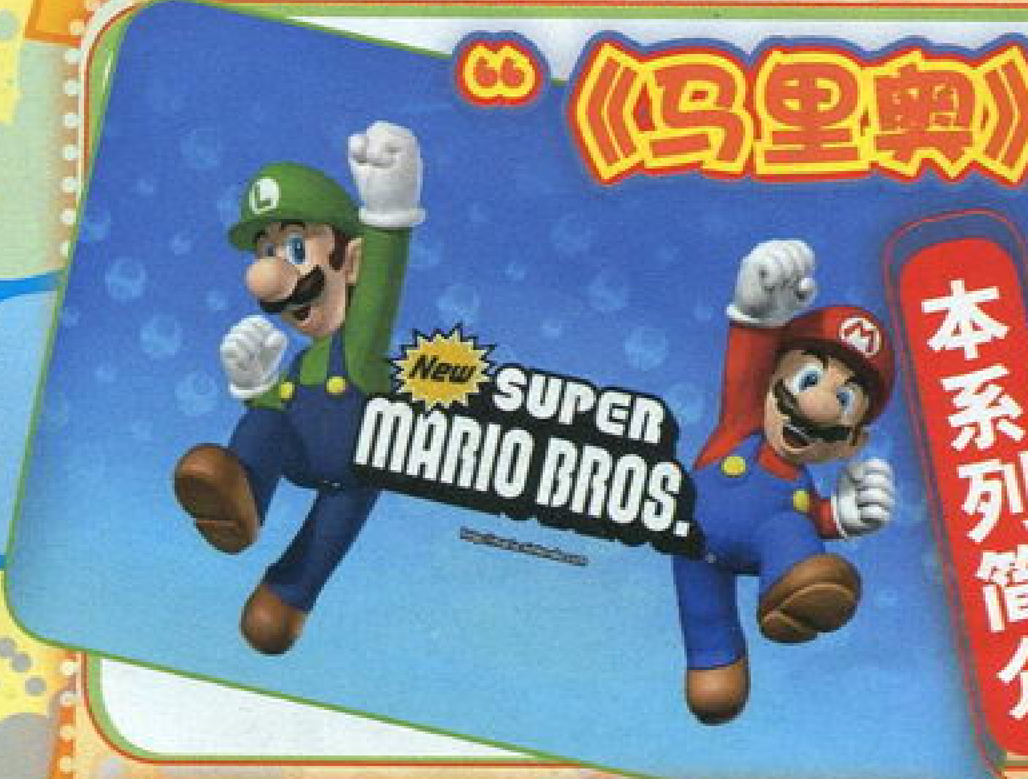
## V

下面四张图来自不同平台上的《最终幻想I》，请问这几部作品的先后发售顺序为？

A.①→②→③→④ B.①→③→②→④
C.①→③→④→② D.①→④→③→②

www.plumbook.cn

# “《马里奥》系列”相关问题




## 本系列简介

大鼻子、头戴帽子、身穿背带工作服并留着两撇胡子的马里奥大叔是家喻户晓的角色，有时扮演拯救被拐走的公主的正义英雄、有时又扮演能使出超级技巧的运动员的他一直以来都受到全世界游戏迷的喜爱。尤其在日本，超高的知名度使得马里奥成为国民游戏角色。难怪有日本人戏言：就算是不知道首相名字的人，恐怕也会知道马里奥。

## I

请从下面所给的答案中选择你认为正确的填入以下文章中的空缺处。

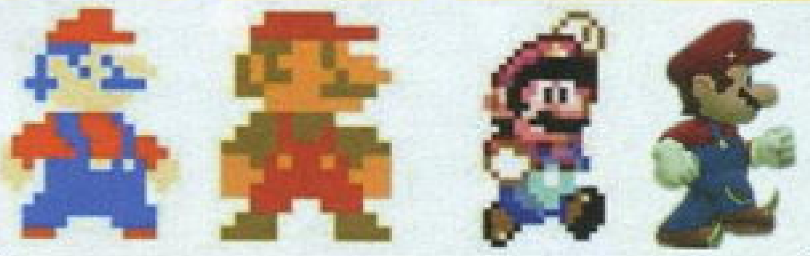
马里奥大叔的出道可以追溯到1981年的街机游戏[ A ]，那个时候他还没有正式名字，只是单纯地将其设定为一个意大利人角色。而接下来在经历了《马里奥兄弟》之后，在1985年推出的[ B ]让马里奥一战成名，变为游戏界无人不晓的著名角色。在这之后以马里奥为主题的作品向着多个游戏类型发展，其中包括赛车游戏的[ C ]系列和益智解谜的“《马里奥与路易RPG》系列”等，系列最新作在刚刚过去不久的E3展中被公开，其对应平台为[ D ]。

①NDS ②Wii ③《大金刚》
④《超级纸片马里奥》 ⑤《超级马里奥兄弟》
⑥《马里奥赛车》 ⑦《马里奥聚会》

## II

以下的图A～D是马里奥登场的游戏中所使用的点阵图，各位读者朋友们能辨认出它们各自来自哪部作品么？

A： B： C： D：



## III

请将以下作品的名称与对应登陆的主机进行正确搭配。

| | |
|---|---|
| ①《超级马里奥Advance》 | a.FC |
| ②《超级马里奥兄弟3》 | b.GB |
| ③《马里奥与路易RPG2》 | c.GBA |
| ④《超级马里奥大陆》 | d.NDS |

## IV

相信大部分正在看《掌机王SP》的读者都玩过FC上的《超级马里奥兄弟》，这款游戏可能还是不少老玩家的电玩启蒙作，接下来就要出一道与之相关的、颇有难度的题目，各位要仔细看好咯。要通关《超级马里奥兄弟》有一条最短行进路线（中途可以跳过几个大关卡），请从下面的游戏画面里选出正确的关卡代号来将最短路线行进图补完。

1-1 → 1-2 → [ A ] → [ B ] → [ C ] → 8-2 → ……8-4

## V

在“《马里奥》系列”里活跃的不仅只有水管大叔，其他诸如路易、碧奇公主等角色也都拥有很高的人气，任天堂自然也不会放过这一商机而开发了多款让配角翻身作主角的作品。好了，我们的问题就在这里，请问在以下四名角色中，哪一位还未在已推出过的游戏里担任过主角？

A：路易 B：库巴 C：碧奇公主 D：耀西

3DM-SMV
www.plumbook.cn

# “《怪物猎人》系列”相关问题

## 本系列简介

《怪物猎人》是让玩家扮演猎人与同伴们一起在大自然中捕获各种怪物的动作狩猎游戏。系列的魅力在于大魄力的怪物、极具观赏性的猎人武具、较高的难度以及讲究猎人间的团结协作。PSP平台上获得超过300万套销量的《怪物猎人 携带版 2nd G》将该系列正式拉入了“怪物级”软件的行列，而登陆Wii平台的系列最新作《怪物猎人3》也即将在不久后的8月1日掀起新一轮狩猎狂潮。

## I

大剑作为系列的标志性武器一直深受猎人们的喜爱，当《MHP2G》里引入“集中”和“拔刀术”这两个技能后大剑更是受玩家追捧的对象。以下是几把从初代开始就一直有登场的大剑，你能说出它们的正确名称吗？

①齐格蒙大剑（ジークムント）
②屠龙刀（ドラゴンキラー）
③远古之刃（エンシェントプレート）
④墓志铭（エピタフプレート）
⑤暗之翼爪刀（タクティクス）
⑥雄火龙炎剑（炎剣リオレウス）

## II

调和是猎人所必须掌握的狩猎知识之一，在系列作品中当猎人将调和列表全部完成后还能获得“调和书G·炼金篇”作为奖励。我们的第二道问题就与调和环节有关，请大家接招：下面给出了几组调和组合，请选择正确的调和产出物并将其与对应的物品图标相对应。

组合一：药草+蓝蘑菇（アオキノコ）=？？？
组合二：蜂蜜（ハチミツ）+苦虫（にが虫）=？？？
组合三：仙人掌花（サボテンの花）+苦虫=？？？

### 答案组甲

①回复药 ②荣养剂 ③增强剂 ④汉方药
⑤强走药 ⑥解毒药 ⑦生命的粉尘

### 答案组乙

## III

陷阱是猎人狩猎怪物的好帮手，借助它我们可以暂时困住怪物令其一定时间内无法动弹，这样那些庞然大物就任人鱼肉了，在团队战中各种围绕陷阱展开的战术也是被玩家所津津乐道的话题。下面对陷阱的描述中有误的几项是？

A：陷阱（落とし穴）是由网（ネット）和陷阱工具（トラップツール）调和而来。
B：发动“陷阱师（罠师）”技能后，无论调和何种陷阱的成功率都变为100%。
C：猎人在某区域设置陷阱后可以换到其他区域再进行设置。
D：联机时两位猎人将陷阱设置在同一地点，当怪物掉落进去后被困住的时间为正常情况下的两倍。

## IV

每作《怪物猎人》都会有一个形象怪物，它们的外型看上去都很拉风，不过由于是作品的标志，因此最先受到猎人“照顾”的是它们，最先被征服和受虐次数最多的也是它们，可以说每作的形象怪物都是“最受伤的”。下面就请你在形象怪物和作品名之间做出正确的连线。

| | |
|---|---|
| ①迪加雷克斯 | a.《MH》&《MHP》 |
| ②利奥雷乌斯 | b.《MH2》 |
| ③纳鲁加库鲁加 | c.《MHP2》 |
| ④拉基阿克鲁斯 | d.《MHP2G》 |
| ⑤库沙尔达欧拉 | e.《MH3》 |

## V

加入新怪物是系列每部新作的惯例，同时也是吸引玩家的一个重要要素。从初代《MH》仅有30多种怪物登场到《MHP2G》收录的60多种，怪物数量翻了接近一倍，下面请你将如下列出的几种怪物在系列作品中的先后登场顺序排列出来。

评论杂志&3DM.CM
www.plumbook.cn

# "《生化危机》系列"相关问题

## 本系列简介

系列作全球销量超过4000万套的恐怖冒险类大作，日版名称为生化危机（Biohazard），而欧美版则叫恶灵古堡（Resident Evil）。如同电影般的表现手法和紧张刺激的战斗是本系列的最大魅力。除了电视游戏外，系列还衍生出了漫画、小说、好莱坞电影等多部改编作品，另外在今年的E3展会上还公布了系列新作将登陆PSP的消息。

## I

请从下面所给的答案中选择你认为正确的填入以下文章中的空缺处。

[ A ]是座落于美国中西部的城镇，这个城镇的人口里有大约30%都是在[ B ]公司的相关企业下任职，不过由于1998年9月[ C ]流出事故的影响，这里的居民几乎全部都变为[ D ]。惨剧发生之后，为了避免病毒进一步扩散，美国政府无奈地发射了核弹让[ A ]这座城镇从地表上消失。

①洛克福特 ②t—病毒 ③G—病毒 ④浣熊市
⑤恶灵 ⑥丧尸 ⑦S.T.A.R.S ⑧umbrella

## II

S.T.A.R.S是《生化危机》里的重要名词，它是"特别战术营救小队"的简称，该队伍下设两个分组：Alpha Team和Bravo Team，小队中的成员都是各个方面中选拔出来的精英，其中不少也是系列的主角，那么在以下列出的成员名字中不属于Bravo Team的是哪一个呢？

A：瑞贝卡·查姆柏丝（Rebecca Chambers）

B：弗里斯特·斯派耶（Forest Spyer）

C：理查德·艾肯（Richard Aiken）

D：肯内斯·苏利文（Kenneth J. Sullivan）

E：约瑟夫·弗斯特（Joseph Frost）

## III

《生化危机1》里丧尸初次登场时的特写是系列的经典画面，这个曾让无数玩家心悸不已的那头丧尸倾国倾城的"回眸一笑"深深地烙进了玩家的回忆之中。下面对于该丧尸登场的场景描述正确的是？

A：撞破窗户从外面跳了进来
B：从衣柜中突如其来地现身
C：被直升机空投而下
D：先前正在啃食正常人的尸体
E：原本是活人，在玩家面前变异为丧尸

## IV

"《生化危机》系列"里出现的丧尸和生物兵器等敌人在游戏中给玩家带来了很大的麻烦，其中一些如同梦魇一般缠着主角不放，让玩家一直深陷恐惧之中。本环节的最后一道题就来谈谈敌人，请问下面图片中哪两张实际上是同一种怪物？

游戏杂志从3DM SMV
www.plumbook.cn

# “《塞尔达传说》系列”相关问题

## 本系列简介

《塞尔达传说》是任天堂的一个传奇动作冒险游戏，同时也是该社的招牌系列之一，而宫本茂则是这个系列的创始人。作品里融合了动作、解谜、角色扮演等诸多要素，玩家在游戏中要扮演英雄林克在各个奇幻世界中冒险。目前系列最新作《塞尔达传说 灵魂轨道》预定在2010年登陆NDS平台。

## I

请从下面所给的答案中选择你认为正确的填入以下文章中的空缺处。

“《塞尔达传说》系列”自1986年在[ A ]上推出首款作品以来就一直深受玩家喜欢，该系列首次实现3D化的作品[ B ]更是获得了日本权威游戏杂志《Fami通》的满分评价。虽然在系列作里主角林克的惯用手为[ C ]手，不过这并不说明他就是个“[ C ]撇子”，在Wii版的[ D ]里官方就将林克的惯用手改为了[ E ]手。此外，该系列中通用货币的单位为[ F ]。

①FC DISK ②GB ③《塞尔达传说 风之杖》
④《塞尔达传说 黄昏公主》
⑤《塞尔达传说 时之笛》 ⑥左 ⑦右 ⑧双
⑨ルピー（Rupee） ⑩ルピア（Rupiah）

## II

以下是林克在部分作品中登场时的造型图，请写出这些造型图所出自的作品名称。

A: B: C: D:

## III

以下哪部作品非任天堂制作并且林克曾在里面客串登场？

A：《索尼克世界大冒险》
B：《任天堂明星大乱斗X》
C：《王国之心》
D：《灵魂能力2》

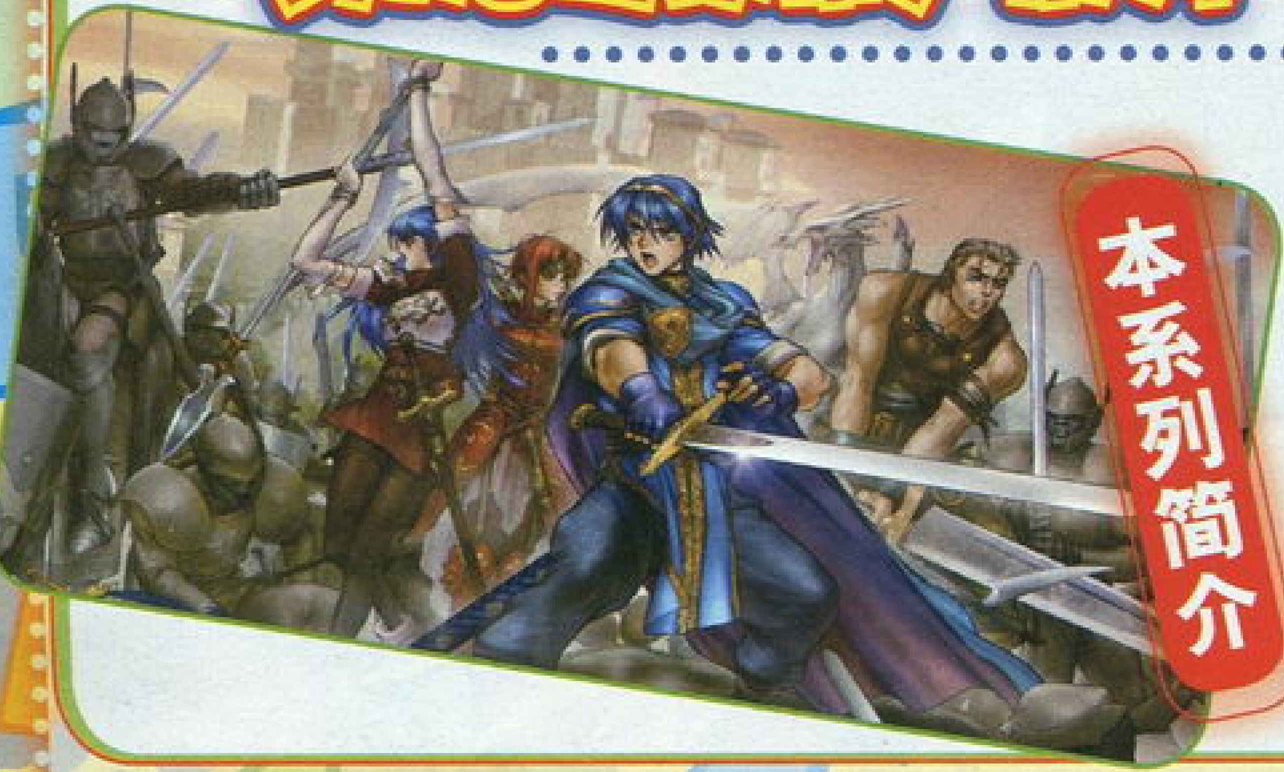
## IV

为了“骗取”更多的金钱，不少知名作品都会分为多个版本发售，其中《塞尔达传说 不可思议的果实》就被任天堂分为《时空之章》和《大地之章》进行贩卖，既然分了版本，那么在两者之间建立一些联动属于必然，下面关于本作联动要素的描述中不正确的是？

A：通过联动可以获得一些正常情况下拿不到的道具。
B：不同玩家之间通过联动可以交换道具。
C：联动后可以追加隐藏迷宫。
D：想体验游戏表里篇的剧情就必须通过联动。

www.plumbook.cn

# “《火焰之纹章》系列”相关问题



## 本系列简介

“《火焰之纹章》系列”是战棋游戏的开山鼻祖，其魅力在于结合欧洲中世纪那剑与魔法的幻想世界来表现岁月长久的人龙战役又或是各个大陆的战争史。系统方面有“死亡的同伴无法复活”、“战斗中途无法存档”、“武器设有耐久度”等几个特色、核心规则存在，这使得该系列的战略性和难度在同类作品中都属于上层水平。

## I

请从下面所给的答案中选择你认为正确的填入以下文章中的空缺处。

“《火焰之纹章》系列”以超高的战略性和难度而被玩家授予“S·RPG金字塔”的美誉，该系列目前已经发售了[ A ]部作品，其中最早登陆掌机平台的作品是[ B ]。系列通常都是单主角，不过在[ C ]里破天荒地启用了三主角系统，这让游戏的内容更加丰富。目前厂商对系列新作的推出速度喊出的口号是[ D ]，不过今年过半还没有半点关于新作的消息传出让FANS焦急不已。

①9 ②10 ③11 ④GBA ⑤NDS ⑥《火焰之纹章 烈火之剑》 ⑦《火焰之纹章 封印之剑》 ⑧一年一作 ⑨两年一作

## II

“《火焰之纹章》系列”里的主角基本都是贵族，设定方面也几乎都是蓝眼蓝发（or红发）的俊朗青少年，虽然用外表赚取了不少印象分，但实际上他们的初期战斗能力基本都不敢恭维，不过由于身分的特殊关系使得玩家还是很愿意去培养，而捡漏升级则是培养他们最常用的方式。下面就请读者将系列主角的头像和姓名正确对号。

## III

几乎每代《火纹》初期主角登场时都会有“一圣骑士+两年轻骑士”的标志性跟班组合，其中圣骑士一般为老者；而两年轻骑士一红发一绿发，玩家喜欢称呼他们为“小红”和“小绿”。下面关于这组固定跟班的描述中有误的一项是？

A：这三个人可以使出系列里经典的“三角攻击”。
B：老圣骑士的初期能力不高并且成长率很差，属于注定被抛弃的对象。
C：两年轻骑士一个成长偏重力量和防御，而另外一个则偏向速度和技巧。
D：此三人和主角属于君臣关系。

## IV

武器相克是系列的重要系统，灵活运用它可以在战斗中取得伤害、命中率和回避率方面的额外加成，从而使作品的战略性更强。在《火焰之纹章 封印之剑》里，武器&魔法循环相克的正确对应关系是哪两项？

A：剑克枪、枪克斧、斧克剑
B：剑克斧、斧克枪、枪克剑
C：理克光、光克暗、暗克理
D：理克暗、暗克光、光克理

①玛鲁斯（マルス）　　a.《火焰之纹章 封印之剑》

②艾利伍德（エリウッド）　　b.《火焰之纹章 圣魔之光石》

③罗伊（ロイ）　　c.《火焰之纹章 苍炎之轨迹》

④伊弗拉姆（エフラム）　　d.《火焰之纹章 烈火之剑》

⑤艾克（アイク）　　e.《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》

3DMSMV
www.plumbook.cn

# V

特技系统是在《火焰之纹章 圣战之系谱》里首次被引入的，它的加入令战斗的变数更大，同时也为玩家权衡某位角色是否值得培养提供了一个重要的参考依据。不过这个瞩目系统只在家用机作品上被发扬光大，而掌机作品方面仅仅只有《火焰之纹章 圣魔之光石》里引入过职业特技系统，下面对于《圣魔》各职业所拥有的特技以及特技的效果描述都正确的是？

A：将军（ジェネラル）的职业特技为“大盾”，发动效果为所受伤害减半。

B：暗杀者（アサシン）的职业特技为“瞬杀”，发动后可以将目标打至濒死状态。

C：圣骑士（パラディン）的职业特技为“护卫”，效果为身上驮着同伴时其自身能力不会降低。

D：狙击手（スナイパー）的职业特技为“神射手”，效果为武器射程延长1。

E：翼龙骑士（ワイバーンナイト）的职业特技为“贯通”，发动后可无视目标防御力进行攻击。

# 答案与解说

在本部分内容的最后就为大家献上之前7大系列共33道问答的标准答案与解说，经过一番测试的各位来看看最后自己答对了多少吧！

**得分指标**

| 答对题目数量 | 说明 |
| --- | --- |
| 0～6 | 要不你是游戏菜鸟，要不你就是“认真你就输了”的奉行者 |
| 7～12 | 可能你和菜鸟玩家没啥区别，仅仅是测试时RP好点罢了 |
| 13～18 | 命运女神和你开了个玩笑，就差那么一丁点就能淌过及格线了 |
| 19～24 | 勉强及格的成绩，想要有所提高还必须得多花点功夫在游戏上才行 |
| 25～30 | 嗯嗯，不错的成绩，看好你哦 |
| 31以上 | 啥都不用说了，你这个“骨灰级”玩家，赶紧投简历到《掌机王SP》来吧 |

※以上纯属搞笑，切勿当真。

## “《勇者斗恶龙》系列”相关问题答案

### I

A：① B：③ C：⑥ D：⑦

《勇者斗恶龙》的开山之作于1986年5月27日在FC上发售，销量达到了150万。由于系列的前三作是围绕传说中的勇者罗特和其子孙后代为了世界和平与魔王战斗的冒险故事，因此被称为“罗特三部曲”；而把天空城作为剧情主轴的《Ⅳ》～《Ⅵ》则被定义为“天空三部曲”。

### II

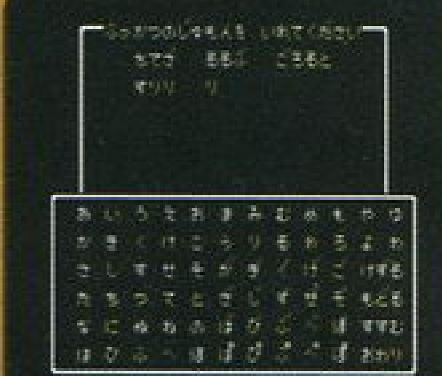
A

所给的备选答案中只有《勇者斗恶龙Ⅱ》的小队最大人数是3人，其他几作都是4人登台战斗并且可以替换人员。另外从《勇者斗恶龙Ⅵ》开始陆续加入了可交给AI来控制同伴行动的设定，这样让玩家轻松了不少。

### III

A

由于通过复活咒文的方式来保存游戏记录的系统只延用到《勇者斗恶龙Ⅱ》，因此描述有误的一项为A。从《勇者斗恶龙Ⅲ》之后的作品就是采用电池记忆功能或专用记忆卡的方式来让玩家保存游戏记录了。



▲大概有不少的玩家有不小心记错密码而痛苦不已的回忆吧（笑）！

### IV

①マホステ——a
②レミーラ——c
③レムカル——b

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

V C

虽然备选答案中所给出的怪物都是些经常在系列中登场的，不过只有金属史莱姆享受到了全勤出场的待遇，击倒对方能获得大量经验值的设定让人记忆犹新。

▶要打倒金属史莱姆本来就是件不容易的事儿，倘若想让对方成为同伴就更是难上加难了。

# “《最终幻想》系列”相关问题答案

I A：③ B：① C：④ D：⑦

负责“《最终幻想》系列”人设的是天野喜孝先生和野村哲也先生两人，其中后者在《FF Ⅶ》之后担当了多部大作的人物设计。至于B空格嘛是大家耳熟能详的植松伸夫先生，他几乎参与了系列所有作品BGM的制作。备选答案中的②河津秋敏先生是“《沙加》系列”的制作人。

IV C

因为出现“零式”和“改”这两种类型的作品是《FF Ⅶ》，因此描述有误的一项是答案C。巴哈姆特算是系列作品中登场频率最高的角色了。

▲在《FF Ⅻ》中，巴哈姆特是以要塞名称的形式出现的。

II C

通过输入指令来发动必杀技、以及效果会随出现花色而改变的老虎机等独具特色的战斗系统是在《FF Ⅵ》里出现的。而《FF Ⅴ》的最大特色就是玩家可以自由地为角色装备不同职业的特技来进行战斗。

▲在GBA末期登场的《FF Ⅵ Advance》为掌机玩家带去了不少欢乐。

V B

《FF Ⅰ》是系列中被复刻次数最多的作品之一，图①我们可以通过画面表现轻松地辨别出为FC版；图②和③分别对应GBA版和PS版，其判断依据是PS版和原版一样魔法有使用次数限制，而GBA版则变化为MP消费制；图④显示的是PSP版专有的隐藏BOSS战。根据画面推断出每部作品后再根据FC版→PS版→GBA版→PSP版的发售顺序不难得出正确答案B。

III

① 《Eyes On Me》（FF Ⅷ）  a. RIKKI
② 《素敌だね》（FF Ⅹ）  b. 王菲
③ 《Real Emotion》（FF Ⅹ-2）—— c. 幸田来未
④ 《Kiss Me Good-Bye》（FF Ⅻ）—— d. Angela Aki

由王菲演唱的《Eyes On Me》是《FF Ⅷ》的主题曲，同时也是系列中第一首由歌手演唱的主题曲，该曲简单的节奏加上王菲通透、干净的嗓音，给人创造了一种唯美的意境。该曲目在1999年的日本金唱片大奖中获得了年度十大金曲的荣誉，在玩家群中拥有极高的人气。

# “《马里奥》系列”相关问题答案

I A：③ B：⑤ C：⑥ D：②

FC的《超级马里奥兄弟》这款作品相信每位玩家都接触过，马里奥正是通过它成为闻名世界的超级巨星。系列最新作为《新超级马里奥Wii》，通过作品的标题名字我们就知道它的登陆平台为Wii。

▶《超级马里奥兄弟》给我们带来了无数美好的回忆。

II

A：FC《马里奥兄弟》
B：FC《超级马里奥兄弟》
C：SFC《超级马里奥世界》
D：NDS《新超级马里奥兄弟》

III

① 《超级马里奥Advance》  a. FC
② 《超级马里奥兄弟3》  b. GB
③ 《马里奥与路易RPG2》  c. GBA
④ 《超级马里奥大陆》  d. NDS

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

## IV

A：③　B：①　C：②

当初玩过《超级马里奥兄弟》的读者多少会对此最短路线有所记忆：在关卡1-2的最后不进水管而利用电梯走版面顶端的路可以直接来到World 4；接下来打过4-1，在4-2的中途有处隐藏的升天藤，利用它可以直接进入World 8，最后把这里的4个关卡打过就通关了。题目所给的画面中没有隐去上方关卡显示的信息已经大幅降低了做答难度，啧啧……

## V

B

路易在FC《超级马里奥兄弟》里就有登场，当时2P的那个“绿人”就是他啦。在NGC作品《路易的鬼屋》中路易就作为主角登场去拯救被敌人抓去的马里奥。向来只会在最后一关才露脸、等着马里奥兄弟来救的碧奇公主，在NDS作品《超级碧奇公主》里挑大梁成为主角，为拯救被库巴拐走的马里奥兄弟而展开冒险。以耀西为主角的作品就很多了，像《捕捉！触摸！耀西》、“《耀西岛》系列”等等。

# “《怪物猎人》系列”相关问题答案

## I

A：①　B：⑥　C：③

## II

组合一：（①、A）
组合二：（③、E）
组合三：（④、C）

在答案组甲剩余的词组中，荣养剂由蓝蘑菇+不死虫调和；强走药由增强剂+半熟烤肉（生焼け肉）调和；解毒药由解毒草（げどく草）+蓝蘑菇调和；生命之粉由不死虫+龙之牙（龙の牙）调和而来。在答案组乙剩余的图标中，B为解毒药等的图标、D为强走药等的图标。

## III

C、D

在C答案中，当猎人在某区域设置陷阱后，除非该陷阱被怪物踩落又或是一段时间未起到作用而自动消失，否则猎人是无法再度设置的。D答案中两个设置较近的陷阱会被系统判定为一个，能困住怪物的时间和正常情况下是一样的，玩家在和朋友协力狩猎时一定要注意这点避免浪费道具。

▲利用陷阱可以对怪物造成重创。

## IV

①迪加雷克斯　　a.《MH》&《MHP》
②利奥雷乌斯　　b.《MH2》
③纳鲁加库鲁加　c.《MHP2》
④拉基阿克鲁斯　d.《MHP2G》
⑤库沙尔达欧拉　e.《MH3》

为了增加点题目难度而用了怪物的学名，正确的学、俗名对应关系为迪加雷克斯（轰龙）、利奥雷乌斯（雄火龙）、纳鲁加库鲁加（迅龙）、拉基阿克鲁斯（海龙）和库沙尔达欧拉（钢龙），得出俗名后相信可以很轻松地得出答案。另外，在已知的几个形象怪物中，实力最强、最难缠的被公认为是轰龙。

▲此为即将发售的《MH3》的游戏封面，是否有种似曾相识的感觉？

## V

C→A→B→D

找出四种怪物最早在哪部作品中登场即可迅速得出答案，其中雄火龙是初代《MH》就出场、给新手制造了无限麻烦的怪物，有“猎人世界一道坎”的称呼；黑狼鸟是《MHP》里登场的，通过PSP和PS2的联动还可以到《MH2》里挑战它；桃毛兽王最早在《MH2》里作为牙兽种的代表出现；而轰龙嘛则是在《MHP2》里粉墨登场的，想必当初在收集波波舌头的任务中遭遇它时，大多数猎人都选择了仓皇而逃吧（笑）。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# “《生化危机》系列”相关问题答案

## I

A：④　B：⑧　C：②　D：⑥

这段叙述指的是《生化危机2》、《生化危机3》等作品的舞台：浣熊市，而备选答案中的①洛克福特是《生化危机 代号维罗尼卡》里前半程游戏的舞台。

## II

E

瑞贝卡·查姆柏丝是药品精制、调和方面的专家，在队内担任的是医务员工作；弗里斯特·斯派耶是S.T.A.R.S里的头号神射手，在担任狙击手工作的同时负责情报整理；理查德·艾肯是小队的通讯员，负责全队的联络工作；肯内斯·苏利文是最年长的队员，负责化学武器防护和确认敌人阵地的侦察工作。而E答案的约瑟夫·弗斯特是Alpha小队成员，他也是该小队中最先遭到丧尸犬围攻致死的角色。

◀《生化危机0》原本是属于N64平台的作品，后来因某些原因转到NGC平台上开发，瑞贝卡·查姆柏丝是本作的主角之一。

## III

D

答案A是《生化危机1》中丧失犬在L型走廊中登场时的情景；答案B同是《生化危机1》里某丧尸出现时所使用的方式；答案C所描述的是《生化危机2》里的暴君（Tyrant）；而最后一个答案E则是有关丧尸的电影和游戏中常见的手法。

## IV

B、D

图片B、D显示的是给人沉重压迫感的暴君，图B中你所看到的那件绿色夹克并不是普通的风衣，而是用来抑制本身能力的“力量控制装置”。当暴君的生命维持机能损坏到某个程度后，身上那件绿色的大风衣就会崩毁，然后露出如D图所示的真面目。

在剩余的答案中，图片A为猎杀者（HUNTER），它是“《生化危机》系列”中比较难缠的杂兵，随着作品的不同而出现过几个不一样的形态；图片C是《生化危机3》中的追踪者，恐怖的力量以及对主角Jill的死缠烂打给予玩家足够的压力；图片E则是《生化危机2》中给自己注射了G–病毒后发生变异的威廉博士，同时他也是这作的最终BOSS。

# “《塞尔达传说》系列”相关问题答案

## I

A：①　B：⑤　C：⑥
D：④　E：⑦　F：⑨

《塞尔达传说 时之笛》与《马里奥64》一起开创了系列3D作品的基本玩法，同时它还是第一个被《Fami通》评为满分的游戏；在Wii版的《塞尔达传说 黄昏公主》里，由于是使用体感操作，厂商为了更好地配合大多数人进行游戏的习惯而改变了林克过去左手拿剑的习惯；最后一个关于货币的问题正确答案为⑨，而⑩是印尼的通用货币。

◀之所以将林克设定为“左撇子”，据说这与制作人宫本茂先生本人是左撇子有关系。

## II

A：《塞尔达传说 林克的冒险》（FC）
B：《塞尔达传说 梦见岛DX》（GBC）
C：《塞尔达传说 神奇的小人帽》（GBA）
D：《塞尔达传说 风之杖》（NGC）

## III

D

B中的《任天堂明星大乱斗X》是任天堂自家的招牌作品，直接就可以排除掉，只有在NGC版的《灵魂能力2》里，林克作为该版本的专有角色登场。

诺梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

## IV

**B**

《塞尔达传说 不可思议的果实》最为经典的莫过于它颇具想像力的“两章联动系统”，该要素类似于《生化危机2》，第一个玩的版本就是普通表篇剧情，而将通关后获得的秘密输入另外一个版本就可以体验该版本的里篇剧情，由于里篇游戏中的剧情、地图和流程都与表篇有所不同，所以玩家又可以当作两个新游戏来玩。

除开上述要素外，本作进行联动后玩家会获得一些额外的戒指和道具，比如游戏中的强力武器“双手剑”就只有联动后才能获得，另外隐藏迷宫也只有在联动后才能进入。综合上面的描述，正确答案为B。

# “《火焰之纹章》系列”相关问题答案

## I

**A：③ B：⑦ C：⑥ D：⑧**

在系列的11部作品中，FC《暗黑龙与光之剑》就进行过两次移植，分别是SFC的《纹章之谜》以及去年在NDS上登场的“大饼纹章”——《新·暗黑龙与光之剑》，相信后者的hard5★难度给玩家留下了深刻的印象。顺带一提，在日本玩家群中《纹章之谜》被评为系列最高，而这与国内玩家偏好《圣战之系谱》有很大差异。

## II

**E**

①玛鲁斯（マルス）
②艾利伍德（エリウッド）
③罗伊（ロイ）
④伊弗拉姆（エフラム）
⑤艾克（アイク）

a.《火焰之纹章 封印之剑》
b.《火焰之纹章 圣魔之光石》
c.《火焰之纹章 苍炎之轨迹》
d.《火焰之纹章 烈火之剑》
e.《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》

## III

**A**

系列经典的三角攻击是由飞马三姐妹联袂发动的，比较有趣的是在《圣战之系谱》里飞马三姐妹是敌方单位（– –），倘若我方某单位遭到她们包围的话就只能欲哭无泪了。另外在《新·暗黑龙与光之剑》里由于引入了职业更变系统，飞马三人用除弓手以外的职业时都能发动三角攻击的哦。

◀飞马三姐妹中的老大通常是三人中实力最弱的一位。

## IV

**B、C**

武器的三循环相克顺序自从引入以来就没有发生过变化，魔法倒是因为归类的不同而在克制环节上稍有差异。另外从《烈火之剑》开始加入了以“バスター”字样为后缀的反克系武器。

## V

**E**

除开正确答案E以外，A和B对特技的效果描述有误，其中“大盾”是使一切伤害无效化，“瞬杀”则是一击毙命。至于C、D的“护卫”和“神射手”是小编们自己杜撰的特技，这样一来正误就不得而知了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 乌冬 美编 咕噜

推荐度 B

光环视频收录

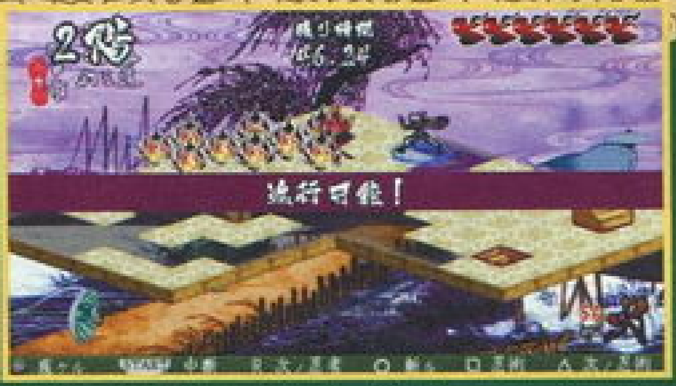
# 踏上自信的征途

己の信ずる道を征け

| PSP | From Software | ACT | 2009年6月11日 | 日版 |
|---|---|---|---|---|
| | 1~4人 | 3990日元 | 无对应周边 | |

相信不少读者都遇到过由于身边没有志同道合的人，玩多人游戏时找不到人联机的情况，虽然现在的游戏都有单人模式，但是多人游戏时的乐趣绝对要比一个人玩高出许多。其实要找人也不是没有，大家有没想过自己和自己联机呢？这不是开玩笑，《踏上自信的征途》就是这样一款可以让一个人享受多人合作乐趣的游戏。

## 分身



分身是游戏的重要系统，主角疾风丸拥有多次生命，一次生命就相当于一个分身，当前面的生命挑战失败后，之前的生命就会化成分身和后面的疾风丸一起行动。分身的好处是可以互相配合，如一些需要踩着才能开启的楼梯，就可以让分身踩着开关，自己控制的疾风丸则往楼上走。疾风丸没有HP的设定，并且大多数敌人的攻击也不会致命，只有时限到了以及个别陷阱和攻击才会导致使用下一条命，另外遇到当前的分身数量都不足以解决的机关时，也可以直接按R键来使用下一条命，不过事先一定要确认是否真的无计可施了，否则过度使用分身只会加快GAME OVER的速度。

## 忍术一览

疾风丸每走出一步，画面右下角的忍术点就会累积一点，当忍术点累积到一定数量时，就可以发动忍术了。忍术不仅可以拿来对付敌人，一些机关也需要忍术才能解除。忍术点的累积只计算那些有颜色的路，想靠走重复的路来累积是不可能的，另外拾取卷轴也可以增加一定的忍术点。

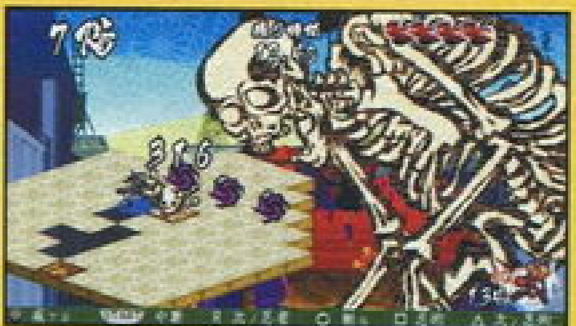
| 忍术名 | 作用 |
|---|---|
| 替身术 | 消耗100忍术点，可以制造出替身来帮疾风丸押住开关，替身一定时间后会消失。 |
| 火遁之术 | 消耗60忍术点，可以点燃火盆，从而开启机关。 |
| 风遁之术 | 消耗50忍术点，吹灭火盆或地上的火，从而开启机关。 |

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.c

# BOSS打法

## 骷髅

作为第一个BOSS，骷髅的实力并不强。它的攻击手段有飞行道具和落穴两种，两种都很好躲，其中飞行道具为三向型，只要看准中间的空隙基本上就没问题了，而落穴在放出前其手部有比较明显的动作，我们有足够的时间离开攻击范围，但要注意中了落穴的话会掉落到下一层，这样会浪费不少时间。BOSS的弱点是地上的小骷髅，只要攻击它就能直接对BOSS造成伤害，另外火遁之术对它有特效，



忍术点足够的话可以好好利用一下。后期关卡中的加强版骷髅增加了飞行道具的种类，并有杂兵在旁边骚扰，不过即使是这样它还是很好对付。

## 巨人

巨人的攻击方式和骷髅类似，但招式的性能更强。BOSS的两招单独来说威胁都不大，但是它经常会两招连用，有时中了黑雾后很可能会被推到落穴里从而掉落到下一层，这是最烦人的。对付这个BOSS没有特别好的方法，因为回避黑雾和掉落到下一层同样都是浪费时间，这样还不如硬吃，运气好的话说不定还能多攻击几下。

## 海坊主

海坊主的攻略难点在于它放出的海浪，中了海浪的话会直接被它推到版边掉落到下一层，非常浪费时间。BOSS的弱点是其本体，不过战斗中它会不断放出海浪来阻挠疾风丸前进，回避海浪的方法为躲在墙壁后面或先回到下一层，如果是小范围海浪的话，则还可以在海浪间穿行躲避，并趁机攻击BOSS。墙壁只能承受两次海浪的攻击，当墙壁损坏后，可以攻击场上的鬼火来令新的墙壁出现。后期关卡中的海坊主增加了横向的海浪，同时墙壁的耐久降为受到一次攻击就会损坏。

## 牛鬼

牛鬼这个BOSS比较特别，它不会攻击，只会一味地向前爬，还有一般的BOSS受创都是不动的，而牛鬼受创后会往后退一点，这就造成了即使有多个分身也很难累积伤害，所以要在60秒内把它的HP削减完是相当困难的。打倒这个BOSS需要一点窍门，而窍门正好也在它受创会退后这一特点上，其实我们只要不断前进并对其造成伤害，就能把它逼到角落令其掉落悬崖。后期关卡再和牛鬼碰上时，除了战斗的场地变长外，其他地方并没有变化。

## 犬神

和犬神战斗的场地一定会有三盏灯，只有在三盏灯全亮的时候我们才能攻击得到它，只要有一盏灯熄灭，它就会隐藏在黑暗之中。平时BOSS会不断放出旋风来试图把灯吹灭，虽然用火遁之术可以把灯再次点亮，不过这会减弱对BOSS的伤害输出，所以战斗中我们除了要对付BOSS外，还得保护灯不被吹熄，也就是说在开启缩地门的时候我们至少还得保留3条命——两个分身用来保护左右两边的灯，自己控制的疾风丸攻击BOSS的同时还要保护中间的灯。后期关卡出现的猫神其实就是犬神的强化版，区别在于新增了一招随机旋风，这招出现时会在三盏灯的其中一盏周围刮起旋风，如果没及时把旋风消除，灯就会被吹灭。

## 风神

非常棘手的一个BOSS，仅是一招飓风就能让人头疼不已，飓风不会对疾风丸造成硬直，只会把疾风丸往一个方向推，同时持续时间非常长，如果不按住方向键往飓风的反方向前进的话，基本无法对BOSS的弱点发起攻击。后期关卡的风神会和雷神一起出场，它们会不断交换位置，从而改变风的方向，同时雷神还会放出落雷，令地上出现落穴。

## 玉藻

玉藻也会使用分身术，它的分身会分散在场地的四个角落，其中只有一个是本体，只有攻击本体才能对BOSS造成伤害。BOSS在分身的同时还会令地面着火，这会妨碍疾风丸行动，火焰可以用风遁之术消除，另外如果风遁之术的飞行方向经过了BOSS的分身，还能顺便试出分身的真假，一举两得。当BOSS没有使用分身时会呆在场地中间不动，这是攻击它的好机会，不过要注意别打到它身旁的4个防卫型飞行道具。

## 九尾狐

最终BOSS九尾狐的每条尾巴都有着不同的攻击方式，我们需一次把它的九条尾巴同时砍掉才能攻击其本体，所以一定得和自己的分身配合。攻击尾巴的难点在于时机的把握，由于每个分身攻击的攻击频率不同，如不能在同一时间把

9条尾巴都砍掉，断掉的尾巴就还会再生。

### 玩后感

本作的玩法很新鲜，虽然不可否认门槛也不低，不过一旦上手就会沉迷其中。另外需要提醒大家一点的是本作对按键损耗相当厉害，有时为了抓紧一分一秒，会需要长时间连打按键（尤其是BOSS战），因此各位爱机人士可能会心痛了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.

在各类刑侦影视作品中，耀眼的通常不是名探就是精英刑警，致力于发现细微的线索并用超常的推理能力逼得真凶现形。近年来，“交涉人”这一特别的警职开始受到重视。从外在表现看，交涉人没有侦探拉风，但在中止犯罪的这点能力上，交涉人的行为显得更有现实意义。这款《枪声与钻石》的主人公就是一名受雇于警方的自由交涉人，他将带领我们走进一个个离奇的案件，用雄辩的口才降伏各类罪犯。

文 胧月 美编 咕噜

光环视频收录

推荐度 A

## 枪声与钻石

銃声とダイヤモンド

| PSP | | | |
|---|---|---|---|
| SCEJ | AVG | 2009年6月18日 | 日版 |
| 1人 | 4980日元 | 无对应周边 | |

## 情报收集

除了让玩家熟手的序章外，正篇部分都为玩家准备了大量剧情和穿插其中的情报。在调查过程中获得的重要情报会以资料（データ）的形式存放在资料库中，按△键可随时查看，未查看过的情报前面会带有“NEW”字样。

本作有大量的情景绘图，人物的对话直接显示在图片中的角色身边，感觉类似看漫画，而非采用传统的对话框和翻页来推动剧本。另外，这种对话表现形式不但增强了角色间的互动感，也能直观地表现出游戏中的时间进程。比如，在主人公鬼家阳一与他人对话的同时，神崎广美接到外线电话，此时神崎在电话里的台词会与鬼家的台词同时显示，表示两句话是同时叙述的。

## 把握罪犯的当前状态

案件发生后，鬼家并不能第一时间与罪犯交涉。在把握罪犯的情况前，贸然地交涉只会涉及案件的皮毛，更糟糕的情况是可能激怒罪犯。因此，担当资料整理员的中村启介会与鬼家进入情况分析阶段，该阶段被称为“Profiling”。玩家要从之前收集的“データ”中选择回答中村的提问，回答正确的情况下，中村会进一步给出提示，确定交涉的方针。只要玩家按照指定的方针交涉，基本上会获得良好的交涉效果。但如果回答错误，中村便不会给出提示，缺少方针的情况下，玩家基本上无法获得A级交涉评价，甚至还会出现标识为“-”的无评价交涉。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 交涉

游戏中最为重要的部分。与平时对话不同，交涉系统为即时进行，无论罪犯还是主人公鬼冢的台词都是自动刷新。交涉时，屏幕被一条斜线割为左右两块，分别显示鬼冢和罪犯的半身像。该分割线会随着当前鬼冢交涉中取得的主动权而发生左右偏移。鬼冢的主动权越高，分割线越偏向右侧，交涉的成功率也越高。当然罪犯也有可能取得主动权的时候，不论哪一方取得主动权，该方在说话时脸部的显示比例会更大。

### 交涉要点① 分支选择

在交涉过程中，面对罪犯的疑问，系统会给出选项。选项可能有两个，也可能只有一个。遇到只有一个的选项时，玩家可以先观望一下，看该选项与中村之前给出的交涉方针是否相悖。如果不符合交涉方针，玩家可不予理会，静等时间流过，因为很大几率会在几秒钟后出现更贴切的隐藏选项。

面对直接给出两个选项的问题，选择的首要原则是遵循交涉方针，其次是观察选项的颜色。一般来说，显示绿色的选项有助于稳定罪犯情绪，而红色的选项则会激怒罪犯。

### 交涉要点② 罪犯情绪槽

交涉画面中罪犯一侧的底部有一条情绪槽，表示罪犯的兴奋程度。当该槽涨到右边顶部时即判定交涉失败，必须用retry来重新交涉。情绪槽的长度会根据玩家的交涉方法而增减，一边把握住罪犯情绪，一边进行交涉是非常必要的。

### 交涉要点③ 交涉结果

根据交涉的成功程度，系统会给出A和B两种评价，而交涉失败的话更会出现以“—”表示的无评价。这些评价累积起来会影响到结局，如果玩家的低评价交涉过多，很可能无法看到最终一章或导致BAD ENDING。

## 人物关系图

随着角色的登场，人物关系图会持续更新。关系图不仅可显示人物之间的关系、查阅每名角色的详细资料，甚至连该角色当前所在位置也能显示。同一地点的多名角色头像会显示在一起，查阅角色资料时，如果该角色资料中出现了其他相关角色的名字，玩家按下○键选择名字，便能跳跃到该角色的资料。

玩后感

本作题材新颖，系统紧张有趣，尤其是剧情的优秀程度有些超出预想，不愧是出自名家之手。每个剧本的长度恰到好处，不会有拖沓感，不过结局过多对于有“完美癖”的玩家来说是种折磨。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

光环视频收录

文 雷伊 美编 Juxi

多湖辉教授的"《头脑体操》系列"丛书在日本有着高达1200万册的惊人销量，而因为被超人气的"《雷顿教授》系列"起用为作品中的出题者，他的名字也渐渐开始为国内的游戏玩家所熟悉。最近，取材自多湖辉教授的名作《头脑体操》的NDS版解谜游戏也已经面世，并且同时推出了第1集《解谜环球旅行》和第2集《银河横断解谜冒险》两作。对多湖辉教授的著作感兴趣却又没有机会读到原著的国内玩家，通过这两款NDS游戏，同样可以体验到原汁原味的猜谜乐趣。

## 多湖辉的头脑体操

多湖辉の头の体操

| NDS | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Level-5 | ETC | 2009年6月18日 | 日版 |
| | 1人 | 512Mb | 3200日元 | 无对应周边 |

推荐度 C

## 操作

与《雷顿教授》以及《斯隆与马克海尔的谜之物语》不同，《多湖辉的头脑体操》要求玩家将NDS立起来玩。当问题出现时，左屏显示的是问题的插画，而右边的触摸屏则显示具体的问题。游戏完全对应NDS的触控操作，用触控笔在触摸屏上左右拖动就可以查看问题的文本。

## 玩法

游戏中玩家可以得到旅行票，利用票即可在世界各地（第1集），甚至宇宙中（第2集）展开一场奇妙的解谜（回答问题）之旅。不同的票对应的旅程不同，出现的问题也不一样。

当触控屏上出现问题时，会有几个选项出现。"あとでとく"为以后再解该谜题，"メモ"为做笔记。和《雷顿教授》一样，本作中玩家也可以要求系统给出问题解答的相关提示，选择"助言をもらう"即可获取提示。更彻底的是，选择"こたえ"即可直接查看答案。看到查看答案这一点，相信玩家已经明白了本作和一般的问答游戏，乃至是同样出自多湖辉教授之手的《雷顿教授》的本质区别了。本作并不要求玩家亲自来解答，而是给予了玩家一个更为灵活、轻松的思考过程，把自己想出来的答案留在心中，再看看自己的得出的结论与正确答案是否一样。

有的时候谜题中还会出现"じっけん"的字样，比如一些涉及到火柴棒的问题中就会出现，这种情况下可以直接用触控笔移动火柴棒来反复实践自己的想法。

诺物分击&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 子菜单&其他

点击触摸屏右下方的门形图标可打开子菜单。其中“おきにいり”是在问题上做记号，代表这是自己喜欢的问题；“せってい”是进行基本设定，包括名字、左右手操作习惯、字体显示大小、主题色调和音乐等；选择“もくじ”为查看问题目录；“チケット选择にもどる”为回到选择票的画面，在选择画面中点击“部屋にもどる”可回到房间，这里同样可以进行各种设定，而点击铃铛（ベル）则可以呼唤向导，获得新的票；“问题へもどる”为回到问题回答画面。

在查看完正确答案后，系统会询问玩家此题的解答情况（是否答对），对此题有趣程度的评价（最高5颗星），然后自动存盘并进入下一题。标题画面中的“いっしょに”选项选择之后，玩家可以自己编辑属于自己的问题集，并将游戏过程中解答完毕的谜题加入到自己的问题集中，带着具有自己风格的问题集去向亲朋好友们出题，也别有一番乐趣。

## 问题举例

### 引以为傲的车

大富豪乔什在豪华客船的休息室讲起了关于自己那辆引以为豪的红色跑车的笑话。那辆车非常优美，问见过这辆车的人的感想，答案都是“Wonderful！”乔什得意地开着车子出去兜风，但过了一阵子，当他再问别人感想时，却再也没有人说车子“Wonderful”了。这究竟是为什么？车子没有变脏，颜色也没有改变，直到现在乔什都仍觉得它是一辆非常棒的车。

**答案** 因为乔什把车开到了非英语国家，比如把车子从美国开到了墨西哥，所以自然没有人评价它“Wonderful”了。

### 点心时间

这是关于乔什的远房亲戚中一对兄妹的故事。今年4岁的凯希做事总是慢慢吞吞，分点心的时候，就算分到的数量和哥哥约翰的一样多，也总是在哥哥吃完了30分钟后还在不紧不慢地吃。乔什在咖啡店见到了两兄妹，便想算算时间，但那天，约翰吃完了才不到20分钟，凯希竟然也把自己的点心吃完了。请问这是为什么？当然，两人点心的分量都是一样的，而且约翰也没有抢凯希的东西吃。

**答案** 因为那天的点心是冰淇淋。所以，和以前一样慢慢吞吞的凯希手中的点心，在约翰吃完的不到20分钟时间里就已经全化掉了。

### 拯救戒指

乔什前去拜访一对在豪华客船上渡过新婚旅行的夫妇时，发生了一件奇妙的事情。

**妻子：**“呀，你给我的钻戒从我手指上滑了下来，掉进红茶里了。”

**丈夫：**“不要紧，我用勺子把它弄出来。”

钻戒最后平安回到了妻子的手指上，而且钻石一点也没有被弄湿，这难道是爱的奇迹吗？

**答案** 钻戒掉进了储存红茶叶的罐子里，而并非泡好的红茶里，所以自然不会弄湿了。

### 玩后感

实际玩到游戏之后，发现它和之前预想的有些不一样，因为游戏中的谜题并不需要玩家亲自去给出答案，而是直接提供了现成的正确答案。这样一来，就使得玩家少了一种绞尽脑汁非得找到正确答案不可的紧迫感，让玩家的思考过程变得更加轻松，没有压力，但同时，在游戏性上就不可避免地打了个很大的折扣。游戏的系统设定比较体贴，而问题中的插画也绘制得非常精美。

www.plumbook.cn

文 格兰霍特团长（levelup.cn）

编 雷伊 美编 Juxi

# 魔女になる。

http://www.majoninaru.com/

## 成为魔女

魔女になる

| NDS | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Try First | AVG | 2009年6月11日 | 日版 |
| 1人 | 512Mb | 5040日元 | 无对应周边 |

推荐度 B

《成为魔女》是一款以幻想世界为舞台的角色育成AVG。故事讲述了一个出生在平民窟的少女立志成为魔女并帮助身边的人的故事。游戏以清新可爱的画风，简单上手的系统以及丰富多彩的谜题为亮点，充分利用了NDS的触控机能，特别是在发动魔法的时候，就好像真的是自己在画魔法阵一样。怎么样？想要体验一下这款风格新颖的游戏么，那就拿上你手中的触控笔和我一起走进魔法的世界吧。

## 基本操作

| | |
|---|---|
| 方向键 | 移动角色 |
| B | 打开菜单 |
| X | 打开剧情对话菜单 |
| Y | 打开道具菜单 |
| START | 打开系统菜单 |
| 触控笔点击 | 触发对话/调查场景 |

## 游戏的进行方式

游戏的玩法非常简单，玩家用触控笔点击屏幕上的物体进行调查或与NPC交谈，由此来推进游戏的进程，并帮助主角一步一步成长起来。游戏中发动魔法的方法是要用触控笔点击下方的屏幕，然后选择一种属性的魔法并根据提示的笔划顺序将魔法阵画出来，这样就可以成功发动魔法并攻击敌人。游戏中的魔法一共有五种类型，分别是火、风、水、土、雷，这些在接下来的流程中也有提到。

## 游戏的收藏要素

在游戏中玩家可以找到各种各样的道具，除了特定的剧情道具以外，玩家还可以找到星星球、“木の实”以及“不思议な贝壳”，根据玩家收集特殊道具数量的多少系统会开启相应的收集要素，星星球开启的是游戏中的CG插画，“木の实”对应的是游戏的音乐，而“不思议な贝壳”则是对应游戏中的音效，因此玩家要尽量在游戏中多点击场景中的物体，说不定会有意外的发现哦。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 简明流程攻略

## 第一章

开始后和婆婆对话，之后前往あかるい街会看到一个少女被追捕，再返回くらい街在最右边发现被抓

住的少女，上前对话（需要绕行）后再前往附近的垃圾场，用触摸的方式将画板找出来，再返回少女被关押处发动魔法，全程都有触摸提示。很简单（记得要先点警卫再选魔法），解决警卫后救出少女，最后自动发生剧情，点击落入水中的少女后再次发动魔法即可完成该章节。

## 第二章

起床后先去あかるい街的学校（喷水池边有徽章可以拿），剧情过后回到家里休息，第二天自动参加游园活动，与フェル等人对话完后出现一只松鼠，之后需要发动火魔法将偷走宝石的松鼠从树丛中赶出来，而松鼠的正确位置是在左边的草丛内，取回宝石后学会新的水滴魔法并结束本章。

## 第三章

一上来就是一段超级搞笑的剧情，之后主角被ポスト婆婆要求擦橱窗，点击婆婆身旁的橱窗并使用新学得的水滴魔法，完成后得到婆婆赠送的糖果作为报酬，并学会新的水桶魔法。之后与あかるい街和くらい街的所有居民对话，回到家中便会发生剧情。这次的任务是帮忙灭火，先将房前左右两边的火用水桶魔法灭掉，再灭中间的火柱（注意不按照顺序来的话火柱会重生），完成后将小猫脚下的火柱再次用水桶魔法扑灭，再对着小猫使用水滴魔法即可救它下来。最后习得新的土柱魔法后本章结束。

## 第四章

一开始先前往あかるい街便会发生帮助老爷爷的剧情，此时对着老爷爷使用新学会的土柱魔法即可帮助他取回帽子，完成任务后前往学校，一串搞笑剧情后跟随ガータ来到くらい街找老母鸡。一路追着ガータ对话即可触发剧情，找到鸡后对着它使用土魔法后它会逃跑，之后前往街道最右边再次发现鸡，最后来到あかるい街，在喷水池上方场景的左边与礼帽大叔对话，发现鸡后用土魔法将它堵在中间的道路中（将其围住即可），最后点击它即可将其捉住。完成任务后获得新的魔法“吹风”和“闪电”，之后直接进入第六章，第五章目前暂时无法进入。

www.plumbook.cn

## 第六章

本章开始后先对准扫把使用吹风魔法，然后再调查扫帚即可飞起来。剧情后开始魔法讲座，本作的魔法一共分为5种，每种魔法相互克制，即火克风，水克火，土克水，雷克土，风克雷，除此之外每种魔法还有等级之分，等级和相克属性的关系是1比1，即1级火魔法比1级风魔法强，但2级风魔法就可以和1级火魔法相抗衡了，因此在使用魔法前要先看清楚对方是什么魔法再选择对应的魔法。讲座结束后前往あかるい街学院的左上角通道，与这里的同伴对话后再前往くらい街的公园里与伙伴对话，最后走下方的路到达公园发生剧情，这里要与妖怪云战斗，战斗采取5局3胜制，由于对手使用的是2级的风魔法和雷魔法，因此第一次战斗随意用吧，怎么都是输的，第二场开始前学会2级火魔法和2级风魔法，开始战斗后随便用吧，只要使用这两种魔法一定会赢的，胜利后学会2级土魔法和雷魔法，第六章也随之结束。

## 第七章

开始的选项可以随便选择，剧情后将所有的地点都去一遍，再回到くらい街后会再次发生剧情，与左下角的男子对话卖给他一根热狗，再选择商店街就会发生シャツト爷爷生病的剧情，回到家后得知她一个人跑到森林去采蘑菇去了，追上她来到森林内，在右上角发现她的眼镜后发现她被杂草困住了，对着杂草使用2级风魔法即可救她出来。将其救出后遇到BOSS野狼，此时再次进入对决模式，由于狼只会用土魔法和风魔法，因此我方只要用火魔法和雷魔法即可轻松取胜，胜利后获得3级火魔法，而该章也顺利结束。

## 第八章

本章开始后先到あかるい街的商店街，与大家对话后在去公园依次选择3个选项，最后分别到あかるい街找ガータ，再到くらい街找到シャツト，第二天会自动发生剧情。来到公园后对收音机使用雷魔法，对热狗摊使用风魔法，再对准垃圾使用3级火魔法，最后获得新的雷魔法并过关。

## 第九章

一开始需要帮ガータ吹干衣服，对准ガータ后使用4次1级的风魔法，再前往あかるい街将所有的选项依次看过后，得知ガータ的哥哥正在谈恋爱，第二天开始帮助ガータ撮合他哥哥的恋爱，先对着小狗使用2级水魔法，再对热狗摊使用1级风魔法，最后对着坏掉的路灯使用1级雷魔法后大功告成，主角也顺利地学会了3级的水魔法和土魔法。

话梅杂志 MV
www.plumbook.cn

## 第十章

开始是一大段剧情，第二天开始后先前往あかるい街贵族住宅区左上角的通道与同伴对话，接着进入上方的警察局，最后回到くらい街右边的空地上，得知原来是冒牌婆婆搞的鬼，将其拆穿后我

方被送到一个未知的迷宫中，按照“右—下—右—下”的提示走即可到达有光圈的平台，进入后发生一系列剧情，最后按照绿色水晶用风魔法，蓝色水晶用水魔法，黄色水晶用雷魔法，最后一个水晶用土魔法的顺序打倒影の魔物，最后的对决只要一直用3级雷魔法即可轻松获胜。

## 第十一章

一开始就要帮助市民解开手铐，对准冰手铐使用火魔法，然后再对着高墙废墟使用3次3级土魔法即可完成任务。之后进入一大段剧情，最后是本章的难点，要使用组合魔法，方法就是在画完魔法阵后再出现沙漏的时候再画上另一个魔法阵，时间有点短因此建议使用土、水或者是雷魔法等比较好画的魔法，这样就可以轻松击倒BOSS，将其击倒后本章结束。

## 第十二章

本章的内容非常短，剧情后对着扫帚使用2级风属性魔法，飞到空中后对着乌云使用3级风魔法即可吹开它们，到达尽头后本章结束。

## 第十三章

游戏的最终章，一开始玩家会与ダーニャ对决，她会使用2级和3级的魔法，不过一般来说3级使用的比较多，这里笔者推荐使用复合魔法对付她，这样我

方3次就可以战胜她。之后是与“欲望之云”的对决，欲望之云只会使用雷魔法和风魔法，推荐一直使用3级风魔法，坚持一下很快就可以战胜它。将它打倒后要依次与市民的欲望之云战斗，此时需要使用15种魔法（不分顺序和等级，随便用，每用一种就会减少一次），将所有的魔法使用完后就是完美的结局了，同时隐藏的第五章开启。

## 隐藏第五章

比较简单的一章，上前与ダーニャ对话后再对着最上方的草垛使用风魔法即可发现シャット，再对着中间的草垛使用雷魔法会发现ガータ，最后会得到一张追加CG作为奖励。

### 玩后感

游戏的画面和音乐等在NDS上都属于中上水平，操作简单明了，就算不懂日语的玩家也可以轻松上手，清新可爱的画风也是游戏的一大亮点，令人惊喜的是游戏还有少量语音，剧情虽然简单但也符合游戏的风格与主题，总体来说本作的素质还算不错，笔者推荐喜欢可爱画风的玩家一定要尝试下本作，特别是LOLI控，一定不会令你失望的。

www.plumbook.cn

推荐度 B

## 魔女传奇 实习魔女与七公主

ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姫

| NDS | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 日本一Software | RPG | 2009年5月28日 | 日版 | |
| 1人 | 512Mb | 5040日元 | 无对应周边 | |

以“《魔界战记》系列”闻名业界的日本一终于又给广大掌机玩家带来了又一款角色扮演游戏（之前代理的《龙骑士的咏叹调》估计将不少玩家都雷了一把），而这次主打的哥特画风和音乐对于喜欢传统日式游戏的玩家来说还是相当有吸引力，除了必要的收集要素外，不知道二周目追加的新内容会不会成为大家持续挑战的动力呢？

文 晴天　美编 澄香

## Story

厌倦了魔法学校生活的莉德尔（リデル）为了寻找传说中的古代魔法书来到了一座神秘的城堡，而正当她摸索着前进时，强烈的好奇心促使她打开了停放在城堡大厅的巨型棺材，并结识了沉睡千年的吸血鬼鲁乌（ルウ）。随后莉德尔在最深处果然找到了自己梦寐以求的魔法书，但就在她打开书的那一刹那，封印在古书中的魔女却趁机逃脱，并对世界中的六个国家施下了诅咒。最后为了弥补自己的过错，莉德尔在鲁乌的劝说下踏上了拯救世界的旅途……

## 游戏的进行方式

游戏中的所有操作都需要使用触控笔来完成，在下屏幕中持续点击一个地点就会让女主角朝该方向移动，而如果在地图上遇到了挡路的小物体，使用触控笔点击它们几次即可成功破坏，除了打开新的道路外，偶尔还会获得各种道具的奖励（切换



www.plumbook.cn

场景障碍物会重生，之前获得的奖励不能重复取得）。另外随着主线流程的进行，“扉の间”中通往六个王国的门会依次开启，进入其中玩家需要与NPC对话来接受一些任务，完成后可以获得用于合成城堡钥匙的素材（每个王国都有三个素材，在“アイテム”的“どらぐばこ”中会使用黄色高亮显示），接着将这些素材交给不同王国的墓地婆婆选择“交換する”即可得到钥匙（カギ），而用它打开城堡的大门在最深处击败BOSS即可解救该王国的公主。最后累计解救六个公主会出现新的“アリスの王国”（进入后无法再返回），将这里的古书魔女击败就完成了一周目的剧情。

### 通关奖励

读取通关记录会以继承所有已获得人偶、扑克牌，以及莉德尔的等级的情况下开始二周目，同时菜单中会追加“秘密之屋”（可以玩迷你游戏），标题画面的“オプション”中会追加音乐和图片鉴赏模式。

## 战斗系统

战斗中当我方行动的回合时，首先需要使用触控笔点击下屏幕左上角的“绿色宝石”来确认下达指令的同伴（战斗中的行动顺序也以玩家下达命令的顺序为准），接着点击轮盘上不同的图标并将右下角的具体行动方式拖拽到目标敌人的位置即可，并且在最后一名同伴完成此项操作前，切换到其他的同伴还可以点击“螺旋状”的标记进行指令更改。要提升游戏中的战斗效率，基本上都需要玩家使用魔法来针对敌人的弱点属性进行攻击（游戏中女主角的MP和人偶是共用的，可以通过道具或提升等级来恢复），而对于魔法类型较多的女主角来说，打开魔法的下级菜单后，一定不要忘记使用右下角的箭头标记来显示更多的魔法（使用道具也有相似的注意点，并且事先玩家必须在“アイテム”的“どらぐばこ”中点击任意道具，再选择“いどう”来调节战斗中使用道具的数量）。

### 古代魔法

流程中每解救一个公主就可以领悟一个新的古代魔法，而在战斗中让女主角执行魔法指令，然后将魔法的图标拖拽到右下角的红色球体中（如果红色球体没有高亮显示，表明目前还没有获得对应属性的古代魔法），接着玩家需要在下屏幕中使用触控笔划出特定的轨迹才能发动。虽然古代魔法消费的MP很多，但在后期是BOSS战不可缺少的主攻手段。

## 全人偶收集

游戏中接触地图上闪闪发光的物体可以获得协助女主角作战的“人偶”，之后点击下屏幕右上角的南瓜头进入菜单选择“へんせい”可以对当前的战斗队伍进行调整（最多配置2个人偶）。玩家除了注意针对敌人的弱点来配置人偶外，选择“ステ—タス”下的“人形”可以查看人偶具体的能力数值和“ぞくせい”（属性），而“BONUS”一栏后方的图标则代表其在战斗中赋予我方全体的能力上升状态。

游侠杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 普通人偶

一周目不可缺少的帮手，通过累计经验值可以提升等级，从而领悟新的魔法（查看人形状态时点击下方的“PAGE”图标可以切换到魔法说明界面）。

| 名称 | 获得地点 |
|---|---|
| ダイナ人形 | 最初持有，当剧情发展到アリスの王国后会自动强化，但却再也无法升级 |
| バロイ人形 | お果子の王国“ペロキャン迷路”地图中央的下方 |
| ジグ人形 | お果子の王国“チェスクッキー穴B1F”地图中央，需要从上层的楼梯绕行 |
| ビニール人形 | 冰の王国“冰の洞窟1F”的右上角 |
| ラーブ人形 | 冰の王国“冰の地下道B2F” |
| オニオン人形 | 植物の王国“三角井户B2F”右上房间内 |
| フェルト人形 | 植物の王国“雷神さまのご神木2F” |
| ペソ人形 | 植物の王国“夜樱の大树”的右上方，被树挡住的路可以走过去 |
| ゲネブ人形 | 海の王国“オルセリオ海”的右下角 |
| モサリス人形 | 海の王国“海贼の隐し家B1F” |
| ビディョン人形 | 海の王国“わたつみ神殿B1F”推海龟谜题房间的上方 |
| キルト人形 | 沙漠の王国“さばく东”，需要通过“双子の洞窟东”绕行才能到达 |
| ムーチョ人形 | 砂漠の王国“炎神の塔B1F”左下被挡住的房间内，需要先完成这里的剧情得到“ヒヲケごま”开门 |
| ミラ人形 | 机械の王国“带电栈桥” |
| ダンボル人形 | 机械の王国“动力栈桥” |

## 公主人偶

完成每个王国的剧情后，再次返回该王国调查“魔女水晶”即可获得。虽然无法通过战斗升级，但是初期就有很高的能力和强力魔法，一般在BOSS战中才会用到。

| 名称 | 水晶位置 |
|---|---|
| グレーテル人形 | お果子の王国“レム・スウェティア北”往左进入“カステラ窟” |
| ヘンゼル人形 | 冰の王国从入口一直往右进入尽头的洞穴 |
| カグヤ人形 | 植物の王国“夜樱の大树”区域往下进入“并木のはずれ” |
| アクア人形 | 海の王国“青さんご海中洞窟”的右下角 |
| ライラ人形 | 沙漠の王国进入沙漠后一直向下走到尽头再往右前进 |
| ドロシー人形 | 机械の王国“いにしえのアトリエ”内 |

## 特殊人偶

和公主人偶一样不能提升等级，但超高的能力和实用的魔法就注定了它们绝对是游戏中最强的人偶同伴，基本上拿全后玩家就是“独孤求败”了。

| 名称 | 获得方法 |
|---|---|
| 帽子屋人形 | アリスの王国“迷いの森”中按照上上上右上上的顺序通过 |
| チェシャ猫人形 | アリスの王国“迷いの森”中按照上上上上上左的顺序通过 |
| 白兔人形 | アリスの王国“迷いの森”中按照上上右上的顺序通过 |
| ねむりねずみ人形 | アリスの王国“迷いの森”中按照上上左上上右的顺序通过 |
| 三月うさぎ人形 | アリスの王国“迷いの森”中按照上上左上右的顺序通过 |
| ルウ人形 | 完成六个王国剧情后，回到“影のすむ街”与最上方堵路的影子对话<br>可以沿路进入魔女的房间，最后在棺材旁选择挑战ルウ并获得胜利 |
| ラプンツェル人形 | 二周目在植物の王国右上方的“天户幻境”中获得 |
| 古书の魔女人形 | 二周目获得“ラプンツェル人形”后，分别在植物の王国、海の王国、沙漠の王国的3个黑色宝箱中得到碎片，最后将它们交给任意王国交换钥匙的墓地婆婆得到新的钥匙，最后从“影のすむ街”一直向上进入封印之间打开宝箱 |

# 全扑克牌收集

迷宫中玩家可以通过打开宝箱或在特殊地点与扑克瓶战斗来获得扑克牌，而作为游戏中最大的收集要素，它们同样有增加女主角能力的作用。另外在与扑克瓶的战斗中它有很大几率逃跑，建议使用普通攻击并出现会心一击的方式来一次性解决掉它，如果没有成功，切换场景再回到相同的地点可以反复挑战。

诸神杂志&3DM-SMV



www.plumbook.cn

## ♥红心

| 编号 | 附加能力 | 获得方法 |
|---|---|---|
| A | 物理防御+11 | 游戏初期自动获得 |
| 2 | 物理防御+2 | お果子の王国“ペロキャン迷路”的宝箱 |
| 3 | 物理防御+3 | お果子の王国“ぶどうジュース川”的宝箱 |
| 4 | 物理防御+4 | 冰の王国“冰の洞窟B1F”的宝箱 |
| 5 | 物理防御+5 | 植物の王国“三角井户B2”的宝箱 |
| 6 | 物理防御+6 | 海の王国“赤さんご海底洞窟”的宝箱 |
| 7 | 物理防御+7 | 砂漠の王国“さばく西”的宝箱 |
| 8 | 物理防御+8 | 冰の王国“冰の回廊1F”的宝箱 |
| 9 | 物理防御+9 | 机械の王国“いましめの廊下”的宝箱 |
| 10 | 物理防御+10 | 冰の王国“冰の回廊2F”的宝箱 |
| J | 物理防御+10 | 植物の王国“墓の下通り”的右侧拐角处进行战斗 |
| Q | 物理防御+10 | 砂漠の王国“双子の洞窟东B2F”的三岔路口左下角进行战斗 |
| K | 物理防御+10 | 砂漠の王国“炎神の塔2F”的宝箱左侧进行战斗 |

## ♦方块

| 编号 | 附加能力 | 获得方法 |
|---|---|---|
| A | 魔法防御+11 | 机械の王国“钢の回廊2F”的宝箱 |
| 2 | 魔法防御+2 | お果子の王国“マカロン岛”左边的宝箱 |
| 3 | 魔法防御+3 | 海の王国“水の回廊1F”的宝箱 |
| 4 | 魔法防御+4 | 冰の王国“レム・コルディア雪原南”的宝箱 |
| 5 | 魔法防御+5 | 植物の王国“ひがんの通り”的宝箱 |
| 6 | 魔法防御+6 | 海の王国“わたつみ神殿2F”的宝箱 |
| 7 | 魔法防御+7 | 沙漠の王国“さばく东”的宝箱 |
| 8 | 魔法防御+8 | 沙漠の王国“双子の洞窟西B1F”的宝箱 |
| 9 | 魔法防御+9 | 冰の王国“母子岩1F”左下楼梯的左上角进行战斗 |
| 10 | 魔法防御+10 | 沙漠の王国“沙の回廊3F”的宝箱 |
| J | 魔法防御+10 | 海の王国“わたつみ神殿1F”左边进行战斗 |
| Q | 魔法防御+10 | 植物の王国“エンシエントリーフ途中”进行战斗（注） |
| K | 魔法防御+10 | 沙漠の王国双子の洞窟西B2左上方进行战斗 |

注：由于二周目才能到达该地点，所以流程进行到这里就要立即取得，否则完成该国剧情后再也无法获得。

## ♠黑桃

| 编号 | 附加能力 | 获得方法 |
|---|---|---|
| A | 物理攻击+11 | アリスの王国进入“迷いの森”自动获得 |
| 2 | 物理攻击+2 | 机械の王国“钢の回廊3F”的宝箱 |
| 3 | 物理攻击+3 | お果子の王国“レム・スウィティア南”左边的宝箱 |
| 4 | 物理攻击+4 | 冰の王国“白银の高台”的宝箱（需要从冰の地下道进入） |
| 5 | 物理攻击+5 | 植物の王国“雷神さまのご神木3F”的宝箱 |
| 6 | 物理攻击+6 | 植物の王国“魂しずめの地”的宝箱 |
| 7 | 物理攻击+7 | 海の王国“青さんご海中洞窟”的宝箱 |
| 8 | 物理攻击+8 | お果子の王国“お果子の回廊1F”的宝箱 |
| 9 | 物理攻击+9 | お果子の王国“ペロキャン迷路”左上角进行战斗 |
| 10 | 物理攻击+10 | 植物の王国“マヨヒガ2F”的宝箱（通过传送进入） |
| J | 物理攻击+10 | 砂漠の王国“炎神の塔1F”左上方宝箱前进行战斗 |
| Q | 物理攻击+10 | 海の王国“赤さんご海底洞窟”的入口下方白圈处进行战斗 |
| K | 物理攻击+10 | 海の王国“海贼の隐し家B2F”中利用喷泉机关传送，接着在楼梯口旁边进行战斗 |

## ♣梅花

| 编号 | 附加能力 | 获得方法 |
|---|---|---|
| A | 魔法攻击+11 | 沙漠の王国“沙の回廊3F”的宝箱 |
| 2 | 魔法攻击+2 | お果子の王国“チェスクッキー穴B1F”的宝箱 |
| 3 | 魔法攻击+3 | 沙漠の王国“アムジス中心街”的宝箱 |
| 4 | 魔法攻击+4 | 冰の王国“レム・コルディア湖”的宝箱（利用冰面滑行得到） |
| 5 | 魔法攻击+5 | 植物の王国“リーフロウやしき前”的宝箱 |
| 6 | 魔法攻击+6 | 海の王国“海贼の隐し家B2F”的宝箱 |
| 7 | 魔法攻击+7 | 砂漠の王国“炎神の塔1F”的宝箱 |
| 8 | 魔法攻击+8 | 沙漠の王国“双子の洞窟东B1F”的宝箱 |
| 9 | 魔法攻击+9 | 冰の王国“冰の洞窟1F”中间的狭长通道右侧尽头进行战斗 |
| 10 | 魔法攻击+10 | 植物の王国“三角井户B2F”踩下开关上楼后，进入传送点再右行发生战斗 |
| J | 魔法攻击+10 | 海の王国“海贼の隐し家1F”左边的开关房间左下角进行战斗 |
| Q | 魔法攻击+10 | 机械の王国“动力栈桥”左下角进行战斗 |
| K | 魔法攻击+10 | 机械の王国“齿车栈桥”左下房间角落进行战斗 |

## JOKER

首先需要将游戏通关，之后标题画面左下角会多出“秘密の扉”的选项。进入其中与所有角色玩21点的迷你游戏，全部获胜后得到最后的扑克牌，其附加能力为“全能力+10”。

## 玩后感

由于是走的传统角色扮演游戏的路线，所以游戏的上手难度并不高，收集要素也是简单明了，并不需要玩家花费大量的时间。惟一比较让人不满的就是游戏战斗的节奏较慢和全程使用触控笔的操作，频繁地点击下屏幕加快信息显示的速度估计会让很多急性子的玩家抓狂。

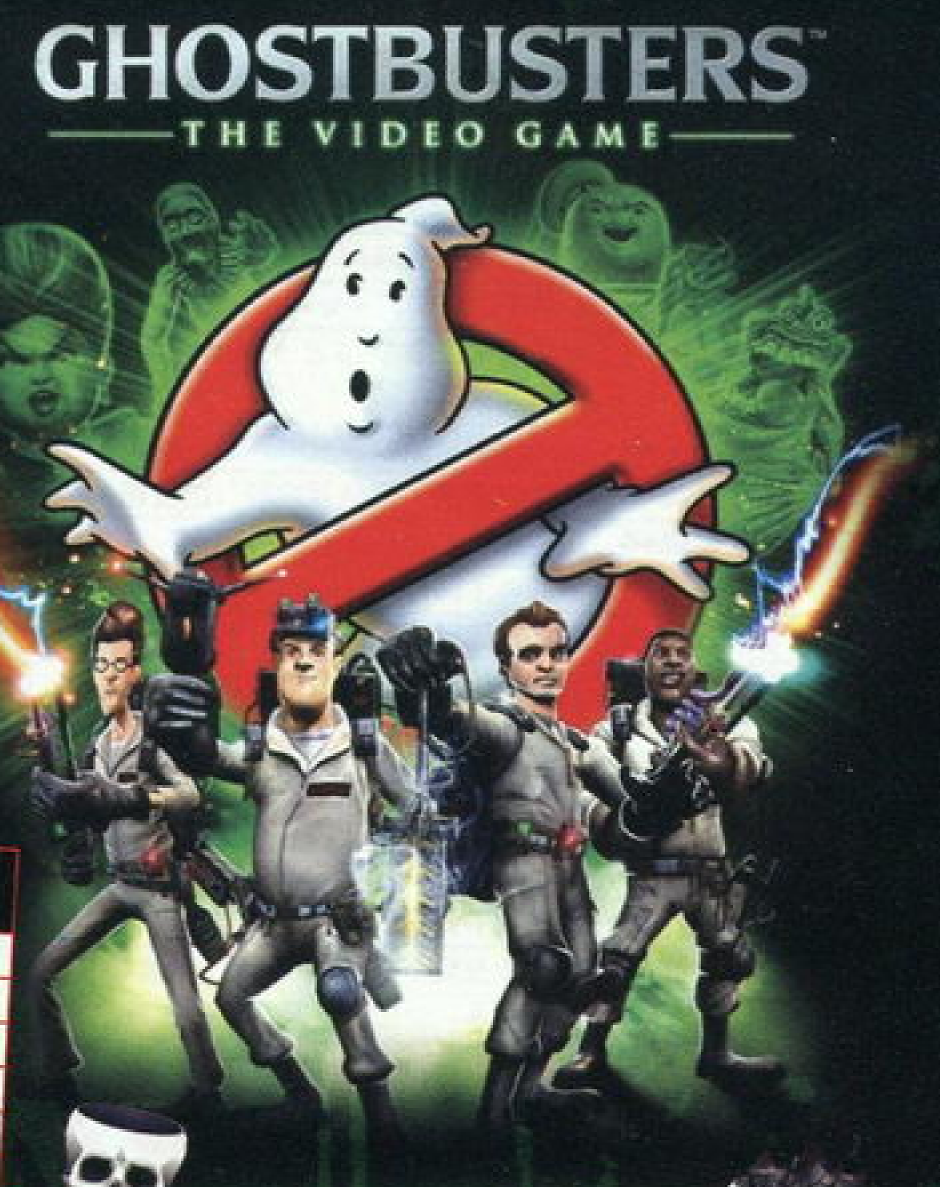
活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 伊娃　美编 Juxi

本以为改编自25年前上映的同名电影的本作会跟电影一样经典、优秀，但NDS版着实在我心头重重打击了一番，游戏在很多方面都有着劣化移植的嫌疑。游戏的系统非常简单，而且捉鬼的任务既单一又重复，所以下面就着重介绍捉鬼步骤。

光环视频收录

推荐度 C




## 捉鬼敢死队

Ghostbusters: The Video Game

| NDS | | | |
|---|---|---|---|
| Atari | ACT | 2009年6月16日 | 美版 |
| 1人 | 256Mb | 29.99美元 | 无对应周边 |

**操作**

| 按键 | 驾驶 | 战斗 |
|---|---|---|
| ←→ | 方向控制 | |
| ↑ | 加速 | 前进 |
| ↓ | 倒车 | 后退 |
| L | 手刹 | 扔出鬼盒 |
| R | 手刹 | 开、关探测器 |
| A | 下车进屋 | 确定 |
| B | 无 | 取消 |
| X | 警报器控制 | |
| Y | 无 | 切换小地图 |
| Select | 切换音乐 | 任务明细 |
| Start | 暂停 | |

**地图标志一览**

| | |
|---|---|
| 蓝色箭头 | 汽车位置 |
| 白色幽灵 | 鬼怪 |
| 绿色旗帜 | 敢死队HQ总部 |
| 扳手 | 汽车修理部 |
| 红色感叹号 | 紧急任务 |
| 黄色感叹号 | 鬼怪制造的小麻烦 |

## 游戏推进方式

本作采用的是任务制而非关卡制，这也就与捉鬼敢死队的工作内容相呼应。游戏一开始玩家需要驱车回到敢死队的HQ总部，通过查看任务面板里的任务来接受各种鬼怪袭击事件，红色的是紧急任务，其他则为次要任务，可在紧急任务完成后再接受。接受任务后玩家又必须在规定时间内驱车前往目的地，捉鬼任务才正式开始。

▲公路上的鬼怪被光束攻击后会进行躲避。

当然，玩家还可以在城市里自由捉鬼，地图上会有白色幽灵团来显示鬼怪的位置，玩家需驱车追踪并在靠近的时候进行质子流光束攻击。但是要找到鬼怪也不是件容易事，其一鬼怪会不停移动，其二敢死队的Ecto-1捉鬼专车的速度极其缓慢。当鬼怪被攻击若干次后就会逃到建筑物里，这对敢死队来说是个极好的机会，因为空间小，一旦鬼怪被攻击到就很难有机会逃脱。

## Ecto-1驾驶技巧

▲当时速表的右下角显示的破坏程度全部变为红色时，车子就该修理了。

前往目的地时下屏上方都会有倒计时，所以路线选择和驾驶技巧都非常重要。玩家最好选择总部左侧较宽的道路行驶，因为一般小路基本都会是死胡同，绕进去就会浪费大量时间，一旦没有按时到达，就得重新回总部接受任务。Ecto-1的操作非常不讨巧，这也是游戏最大的不足。该车的速度非常慢，而且那些道路上的其他车辆可千万别撞上，一旦撞上去就跟卡壳了一样半天才能蹭开，当汽车遭到破坏后速度会大大降低。另外就是倒车，一定要注意，倒车时如果不按加速键取消，那么车子就会一直倒下去。当车子破坏到一定程度时就必须前往修理厂修理，而且价格不菲。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 鬼怪殊死战

## 捕捉

▲空中的悬浮物都是鬼怪的伎俩，而且也会主动攻击。

游戏中玩家会遇上各种各样的鬼怪，但捕捉方法都是一样的。当鬼怪出现在屏幕上时，利用触控笔点住鬼怪不放即可借助质子流光束将鬼怪制住，当鬼怪的生命值降到最后一格时便不再减少，此时按住L键再点击屏幕便会扔出鬼盒，然后将奄奄一息的鬼怪拖入鬼盒即可完成捕捉工作。不同于道路上的攻击，室内的鬼怪遭到攻击后便逃脱不了。

## 具体步骤

进入建筑物后，最好先打开小地图以防迷路，再按Select键查看任务明细，一般捉鬼前都要做好很多准备事项，比如疏散建筑物内的人群、寻找钥匙打开关闭的门等，任务表中的任务必须要按照顺序来完成。准备工作妥当后按R键打开鬼怪探测器，当鬼怪离敢死队越来越近，探测器上的颜色就会由绿色变为橙色，靠近时会变为红色。

## 战斗须知

鬼怪都会主动进行攻击，被击中或撞到后的成员会硬直一段时间，且无法进行反抗。不过玩家是可以自由选择四位成员来控制的，既可以集体行动也可以单独分配战斗事宜。集体行动时，四位成员的头像右下角都会显示红点，此时点击下屏右侧的头像就可以更换不同角色来作为“队长”，而其他三位即会跟随队长身后。如果鬼怪数量众多，则建议分头行动，当主控角色在攻击其中一个鬼怪时，点击其他成员头像右下角的红点即可变为绿点，此时该成员便可单独行动。

# 收集要素及装备

◀回复剂是首要装备武器。

任务中玩家每成功捕捉一只鬼怪都会得到一定的金钱奖励，而且在鬼怪全部捕捉完毕后，成员们还会有另外的任务——调查整座建筑，收集各种鬼怪落下的稀有收藏品以及绿色粘土，每获得一个收藏品或绿色粘土都会奖励一定金钱，而且绿色粘土对于鬼怪研究起到一定作用。获得的金钱可于总部购买新的武器装备，比如降伏某些特殊鬼怪需要的特殊武器等，这些购买事宜在任务开始前系统都会提示购买。另外就是玩家要准备足够的回复剂，当四个成员全部倒下时通过回复剂便可恢复至正常状态。

**玩后感**

初玩游戏时因为没有任何教程提示，所以一直毫无头绪地在地图上捉鬼，而且鬼怪捉也捉不尽，当时想难道游戏就只是这样？误打误撞进了总部后才一切明朗起来……游戏整体感觉都比较糟糕，对话时无语音无音乐、蹩脚的汽车驾驶、枯燥的捉鬼任务等等都没有可吸引人之处。如果你想回顾电影经典又苦于没有家用机，那才建议你来尝试本作。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

当阿鲁第一眼看到这游戏的时候就被吓住了，这可是NDS上难得一见得“大作”啊！当然啦，这里所说的“大作”指的是这游戏的容量大，看来这款游戏里多边形的数量铁定不会少了。之前看过本作的一些介绍，给我的感觉就是宇宙版的大航海，当然那只是我对游戏的初步看法，接下来就随我一起进入这款游戏的世界里吧。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 阿鲁　美编 Juxi

| 无限航路 | | | |
|---|---|---|---|
| 无限航路 | | | |
| SEGA | RPG | 2009年6月11日 | 日版 |
| 1人 | 2Gb | 5500日元 | 无对应周边 |

NDS

推荐度 B

光环视频收录

# 系统详解

## 星际旅行的第一步：造船

### 造船工厂

制造舰艇的地方，需要在舰船设计社购买，或者通过其他途径得到设计图后才能在造船所建造出船只。游戏中舰艇分为四个种类，分别是驱逐舰、巡洋舰、战舰以及航空母舰，每种舰艇的特性各不相同，大家可以根据自己的喜好来打造属于自己的舰队。

| | |
|---|---|
| 驱逐舰 | 小型船只，拥有优秀的机动力，CT槽回复、增长速度在四类船中最快，不过其他数值比较低，而且可改造的空间也不大，适用于打游击战。 |
| 巡洋舰 | 中型船只，各项能力比较平均，部分巡洋舰拥有舰载功能，武器的选择也比较丰富，可以说是塑造性较强的船类，可以根据自己的喜好来进行改造。 |
| 战舰 | 大型船只，拥有很高的装甲和耐久度，攻击性能也很优秀，因此可以放在前排吸引敌人的火力，由于战斗速度比较慢，因此不宜配置得太多。 |
| 航空母舰 | 大型船只，拥有优秀的舰载能力，改造空间比较大，不过造价比较高，耐久度较低，可以用来当做旗舰放在队伍最后做指挥舰用。 |

培梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

## 改造工厂

拥有舰艇只是造船工序的第一步，接下来就是要对船只进行改造，让它们的能力进一步提高，每艘船都可以从三个方面来进行改造增加它们的能力。

| | |
|---|---|
| 内部改造 | 不同类型的船只可改造的空间也各不相同。可供装备的强化部件也是要通过在舰船设计社购买，或者其他途径获得，每个强化部件都有自己的形状，只要将这些部件镶嵌到战舰的空格里就能发挥部件的作用，某些部件需要放在其对应颜色的空格里才能镶嵌进去。到后期部件的体积会比较大，形状也会比之前的要怪异，所以如何在船内配置部件也是一门学问，理论上每个人都可以配置出性能不同的船只出来。 |
| 兵装改造 | 武器的种类分为激光、导弹、粒子炮、对空武器等，各项武器的能力在上屏也有很详细的介绍，大家可以根据船体和自己的需要自行更改。 |
| 舰载机改造 | 内部改造时装备上“格纳库”部件后才能进行舰载机的选择，格纳库必须至少有一部分贴近蓝色方块。点击右上方的カタログ之后进行舰载机的选择，之后再选择搭载数量即可，数量越多，舰载机攻击时造成的伤害就越高。 |

配置完成之后返回之前的界面，点击“清算”之后才能最终完成改造。

## 舰队编成

随着剧情的推进，主人公的指挥能力会逐渐变强，于是能够指挥的船只就会越来越多，最高可以同时指挥5只舰船。在空间通商管理局里选择舰队编成，然后把右边的舰船配置到左边3×3的格子里，从右到左分为前卫、中锋和后卫。需要注意的是1号位是旗舰所在位置，旗舰被毁也就意味着游戏结束，因此旗舰一般都放在后排。

| | |
|---|---|
| 前卫 | 容易受到敌人攻击的位置，而且攻击或者被攻击时中弹的几率较高，一般来说应该将战舰类舰船放在这个位置。战舰的装甲和耐久值都比较高，如果着重改造装甲可以更有效地在前面承受敌人的攻击，掩护中后排的舰船作战。 |
| 中锋 | 被攻击到得几率大大减少，因此可以将巡洋舰以及主要负责攻击的战舰配备在这一列，就算被攻击到一两次问题也不会很大。 |
| 后卫 | 几乎不会受到攻击，因此可以将驱逐舰或者航空母舰之类这类装甲值和耐久值低但是攻击力强大放在这一排，而旗舰也肯定是要选择处于最后一排的舰船，因为一旦旗舰被击毁游戏就结束了。 |

需要注意的是，一旦前卫舰船被全部击毁后，后排舰船就会自动前移，即中锋变前卫，后卫变中锋。因此在攻击敌人时，应该优先攻击敌人的前锋部队，只有象剥洋葱那样一层层剥下去才能最有效地打击敌人。

## 船员编制

游戏流程中可以收到不少同伴，根据同伴能力的不同，在空间通商管理局选择クルー配置就可以将他们配置到各个岗位上让他们各施其职，下面是各个职业所对应的能力以及对舰队的补正效果。

**舰艇岗位属性**

| 岗位名称 | 相关能力 | 自舰补正效果 |
|---|---|---|
| 副舰长 | 指挥 | 机动力・CT槽增长速度UP |
| メインオペレーター、オペレーター补 | 管制 | CT槽增长速度、索敌距离UP |
| 航海长、操舵士、チャート记录员 | 操舰 | 机动力、战斗速度、巡航速度UP |
| 炮雷长、炮雷士、运用员 | 炮术 | 舰队攻击命中率UP |
| レーダー 管制长、レーダー 管制士 | 管制 | CT槽增长速度、索敌距离UP |
| 机关长、机关士、应急长 | 整备 | 机动力、战斗速度UP |
| 整备长、整备士、整备助手 | 整备 | 舰船、舰载机回复值UP |
| 科学主任、研究助手、研究员 | 科学 | 战舰强化的研究部件UP |
| 舰载机部队长、第一～三小队长 | 操纵 | 舰载机对舰、对空攻击时有利 |
| 医疗长、ICU技师、看护士 | 医疗 | 战斗减少的乘员回复速度UP ，巡航疲劳抑制 |
| 主计长、主计官、补给官 | 生活 | 巡航获得资金UP，巡航疲劳抑制 |
| 保安长、保安员 | 格斗 | 白兵战时有利，居住性UP |

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 星际旅行的第二步：战斗

## 基本指令

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 锁敌槽 | 绿色的线代表敌人的最远射程，可根据这条线来指挥舰队的前进或后退使用舰载机指令后还可以在锁敌槽内看到飞机出动的情况 |
| 2 | CT槽 | 类似“《最终幻想》系列”的TAB槽，战斗开始后就不断地增长，由低到高分为绿、黄、红三段，分别对应控制区不同颜色的指令，使用指令会消耗CT槽，因此如何使用指令连贯地战斗就是玩家要研究的事情了 |
| 3 | 敌人状态 | 敌人也一样需要通过蓄积CT槽来发动指令的，敌舰外层所显示的颜色对应的就是左方CT槽的颜色，如果变成了红色，那就要当心对方使用全炮齐射了，这时候就应该使用回避行动来进行躲避 |
| 4 | 战舰武器及射程 | 每艘舰船上所能搭载的武器数量各不相同，武器数量最多为5，蓝色表示该武器处于射程范围内，反之红色就代表射程外，控制舰队的移动尽量使所有武器都处于射程范围内进行攻击才能达到最好的效果 |
| 5 | HP | 战舰的耐久度，下方也有对应的直观数字，只要旗舰不被击毁，就可以一直战斗下去，舰船被毁的代价只是少量的修理费而已 |
| 6 | 人数 | 也就是成员数，成员数量与CT槽所能蓄积的最大值以及白兵战有关，受到攻击后成员数会减少，不过战斗中成员数是会不断回复的，回复速度和舰队的医疗值有关 |
| 7 | CA | 舰载机数量，使用舰载机指令后可以派出舰载机对敌舰进攻，被舰载机攻击得舰队不能前进或后退。遇到对方有强力防空火炮的情况下舰载机会不断损耗，当飞机归舰后数量会慢慢恢复，恢复速度和舰队的整备值有关 |
| 8 | 敌舰 | 对方船只的种类以及所处位置，战斗时我们要随时进行切换来对敌舰实施打击，一般来说是优先攻击前排船只，如果直接攻击中后排船只命中率会比较低，当然可以使用特殊技能来无视对方的阵型，箭头越靠左代表敌舰越靠前 |
| 9 | 控制区 | 战斗的核心控制区，下面会做详细介绍 |
| 10 | 显示 | 切换对敌我舰队的显示，按十字键的上下可以放大或缩小 |

## 控制区讲解

| | |
|---|---|
| 前进/后退/待机 | 控制舰队的移动，在上屏锁敌槽里可以观察到敌我舰队的位置，舰队的移动速度跟队伍中所有船只移动速度的平均值有关 |
| 回避机动 | 最常使用到的一项指令，消耗一格CT值，作用为躲避对方全炮齐射以及带攻击性的特殊攻击，在不下达其他指令时，该指令一直有效 |
| 通常炮击 | 舰队所有船只射程内武器发射一次，消耗一格CT值，虽然攻击力不高但是无法回避，是削减敌人舰队耐久度的必要手段 |
| 全炮齐射 | 舰队所有船只射程内武器发射三次，消耗两格CT值，往往可以秒杀敌人的小型舰，但是使用回避机动指令后基本可以完全躲避所有的攻击，所以要看准对方没有使用回避指令的时候使用 |
| 对空迎击 | 被敌人舰载机缠住的时候使用，消耗一格CT值，在不下达其他指令时，该指令一直有效。如果舰队可以使用舰载机指令，那么对空迎击就相当于是个废指令 |
| 舰载机 | 使用舰载机攻击敌人舰队，被舰载机攻击时舰队不能移动，被敌人舰载机攻击时可以使用该指令派出飞机去对付敌人的飞机，因此当舰队里有舰载机时，对空迎击指令就没有使用的必要了，同样消耗一格CT值，舰载机只攻击当前锁定目标 |
| 白兵战 | 当对方旗舰在前排时，我方舰队临近敌舰时就可以与之进行白兵战，消耗CT值两格，某些战斗是无法脱离或者进行白兵战，开战前请先确认 |
| 特殊攻击 | 游戏中一共有三种类型的特殊攻击，特殊攻击1是使用舰长的特殊技能，游戏中舰长是不能更换的，因此该特殊技能为“愤怒的咆哮”，作用和全炮齐射一样，不过提高了攻击力与致命一击率；特殊攻击2是使用副舰长的特殊技能，这个是可以更换的，比较实用的应该是无视对方舰艇所在位置的“阵形无效”技能，可以使用该技能后直接攻击对方处于后卫的旗舰出奇制胜；特殊攻击3是使用旗舰的技能，这要后期才能用到 |

## 白兵战

在靠近敌人主舰之后且CT槽到达红色时就可以进入白兵战，在敌人基地进行探索时也会经常发生白兵战。战斗的克制关系在下屏已经很清楚地列出来了，我们需要做的就是通过不断选择各种克制对方的指令来进行战斗。选择行动后，左边的指令槽就会不断增长，蓄满之后就能实施刚才选择的指令，由于敌人的AI比较高，因此需要预判敌人的战术然后再进行选择。下方是必杀技，使用之后部队会进入待机状态，这时候受到的伤害会非常高，因此必杀技一般是在敌人快要没兵力的时候使用，给予敌人致命一击。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 流程攻略

## 序章

### 剧情

托斯嘉（トスカ）所驾驶的舰船由于寡不敌众，被击落在一个名为楼兹（ロウズ）的星球上，而一直以来想要踏入宇宙的我终于等到了这个机会。由于楼兹星球的领主的封锁政策，这个星球的所有人都被限制住无法离开，并且还专门配备了舰队来防止外来舰船进入星球，将所有的钱交给托斯嘉以及利用在维修工厂学到的技术帮助托斯嘉大致修理过她的舰船后，终于得到了她的信任并带我离开了这个囚禁了我16年的星球。

### 流程

几句话之后马上进入战斗状态，这里不管选择哪个选项都会强制进行教学战斗。大家熟悉一下操作后就可以普通炮击加全炮齐射解决掉对面的舰队。之后トスカ驾驶小型舰登场，之后进入一对一的战斗，控制好舰船的前进和后退，始终保持在最远距离进行普通炮击，由于命中较低，一次两次打不中敌人属于正常现象。再次赢得战斗的胜利后发生剧情，トスカ所驾驶的舰船由于寡不敌众被击落到一个名为ロウズ的星球，在这里遇到了游戏的主人公ユーリ，之后，一场波澜壮阔的宇宙冒险即将上演。

# 少年篇

## 第一章

### 剧情

第一次经历突破大气层难免身体有些受不了，醒来之后和托斯嘉聊了不少，而从现在开始我也将成为0G DOG中的一员而奋斗，而拥有自己的舰船则是踏上旅途的第一步，托斯嘉决定在附近的行星修理好飞船后便带我去购买属于自己的飞船。在巴鹫（バッジョ）的酒店，我将父亲留下的遗物埃比塔夫（エピタフ）展示给了托斯嘉，传说只要解开这个东西的秘密的人就能拥有改变世界的力量，虽然拿出遗物后遭到了坏人的觊觎，不过在托斯嘉的帮助下总算是将事情摆平了。

在前往贝塞尔（ベセル）途中，楼兹星的领主蒂拉刚达（デラコヴタ）向我们发出讯息，以我妹妹切尔西（チェルシー）为人质，要挟我返回楼兹。在酒场托斯嘉告诉我这附近有一个叫托托拉斯（トトラス）的星球，在那里有小型的造船厂，想要救人就必须拥有自己的舰船，不过想要买船，得需要大笔的资金才行，好在托斯嘉慷慨地拿出了10000G给我购买船只用，而代价就是父亲的遗物埃比塔夫被托斯嘉给当掉了。

购买舰船之后，托斯嘉和我一起来到了母星楼兹，一场恶战之后总算是击败了蒂拉刚达的舰队并且救出了切尔西。离开的途中，曾经在酒场企图抢埃比塔夫的托罗请求加入我的团队，在答应了他的要求后我们来到了星门附近，强行通过星门后总算是可以正式开始遨游星海的生活了。

诸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

### 流程

醒来之后对话选择“はい”，ユーリ的生活经验+20。选择バッジョ星球后开始前进，按下L/R键可以加快前进速度，中途会发生强制遭遇战，敌人舰船数量为2，同样只需要保持最远距离利用普通炮击攻击即可。到达バッジョ后进入酒场，与トスカ对话后发生剧情遭遇盗贼团伙首领トーロ，在这里选择“ふざけるな！”后ユーリ的格斗能力+5，剧情后获得“空间服”和“スークルフ・ブレード”。（再次进入酒场会与トーロ再次发生冲突，轻松解决掉他之后从他口中得到星门守备队员的消息，和マスター对话选择“ウワサを闻く”后入手AREA1的新航路“？？？”的情报，新航路的终点会遇到运输船，击破它之后会获得1150G，运输船只会后退不会攻击。）

前往ベセル，在酒场和トスカ对话得到新航路“トトラス”的情报，来到トトラス后获得10000G，然后到舰船设计社购买设计图，之后就可以到造船工厂去购买自己的第一艘舰船了。来到空间通商管理局将成员配置完毕后就可以前往ロウズ对チェルシー进行援救了。

**BOSS战** 前往ロウズ与デラコヴタ的舰队交战，在击破对方的护卫舰后，主舰开始使用特殊攻击，注意观察对方主舰周围的颜色，变红之后就有很大几率使用威力强大的特殊攻击。基本战法是等待对方变红，然后使用回避机动来躲避对方的攻击，之后马上使用全炮齐射来迅速削减对方舰船的HP，几个回合下来就能将对方的主舰击沉，这个战法今后会经常用到。

战斗结束后チェルシー加入队伍，回到ベセル酒场与ゲート守备员对话，选择“100G的な物を渡す”，和同伴对话后ユーリ和チェルシー的炮术+1。然后前往ボイドゲート，在这里的守备员依然不让我们过去，选择“战う”强行突破后来到另外一片星系。（此时如果回到之前的星系会触发コルネロ店被海贼袭击的事件，到トトラス的コルネロ店和店主对话后出现新航路“マイラス宙域”，前往マイラス宙域遭遇大海贼バァランタイン进入白兵战，此战必败，剧情后开启白兵战选项。）

## 第二章

### 剧情

星门对面是一片新的星域，之前与大海贼巴兰塔因（バァランタイン）战斗时惨败的经历还历历在目，这也是推动我一路走下去的原因，我一定要打败他夺回父亲的遗物。

在行星纳尺佑（ラッツイオ）的酒场里碰到了托罗的旧识缇塔（ティータ），在得知我们协助军部击退海贼后，她主动要求加入我们到军部去打听他哥哥的下落。从奥姆斯（オムス）中佐那里打听到缇塔的哥哥被派到海盗内部当卧底，在行星鲁特（ルート）我们找到了缇塔的哥哥扎卡斯（ザッカス），并从他手里拿到了海贼内部情报的芯片，回去向奥姆斯复命后就开始了对海贼的正式进攻。途中奥姆斯中佐遭到了海贼的偷袭，采用迂回行进的我正好直接攻向海贼的大本营，在建筑物的最深处找到了扎卡斯，不过由于受到药物的影响，扎卡斯已经处于狂暴状态，混乱的扎卡斯甚至差点杀死了自己的妹妹，好在危机时刻托罗毫不犹豫地扣动了扳机，阻止了悲剧的发生。

### 流程

前往フイオン行星，进入イスモゼーラ社触发剧情，在酒场与兵装会社社员2对话，得到社长儿子在クラーレ行星的消息。在レーン行星的酒场与ルー对话选择“はい”，ユーリ习得特殊技能“舰队指挥LV2”，现在可以指挥两艘战舰了。ラッツイオ行星酒场的酒吧女ティータ是トーロ旧识，在这里的ギルド可以花钱雇佣同伴。来到クラーレ行星酒场与マスター对话获取情报，然后来到カリオの家，与カリオ对话后获得“SフレームU1”设计图，カリオ加入队伍。然后在通往ラッツイオ军基地的航线来回走几趟就会遭到大型海贼舰队袭击。

**BOSS战** 此战敌人只有一艘战舰，同样需要利用回避躲过敌人的齐射攻击，然后再使用齐射反击。如果之前购入了第二艘船的话可以更有效地打击敌人，对方的特殊技能是加防，对我们不构成威胁，建议给前锋的船装上SフレームU1，只要不被对方的齐射攻击到基本就没有危险了，给对方造成一定伤害后发生剧情。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

来到ラッツイオ行星，与酒场里的ティータ对话两次后暂时加入队伍，在ラッツイオ军基地的军司令部里见到了オムス中佐，在他的邀请下接受了协力消灭海盗的任务。多次与三位军官对话后出现新场所“士官宿舍”，在这里和オムス多次对话后获得新情报以及军方驱逐舰的设计图（二选一，アリアストア级综合能力较强但改造空间少，テフイアン级综合能力稍弱但改造空间较大）。

来到ルート行星，与酒场里穿军服的男人对话，然后说出暗号“ボトル3本おごります”，拿到“データチップ”后返回ラッツイオ军基地途中会再次碰到之前的海盗船，依然使用老战术很轻松的击退之后来到士官宿舍和オムス对话。然后离开再返回该行星继续和オムス对话就可以对海贼发动进攻了，选择アンプラ・ルート中途会遭遇袭击，选择ギャップ・ルート则中途不会遭遇袭击。

**BOSS战** 与海贼头领的战斗比之前的两场剧情战斗稍难，一定要注意及时躲避敌人的特殊攻击，如果制造出之前获得的军方驱逐舰出战会使战斗难度降低不少，对方主舰CT槽回复速度比较快，因此一定要看准时机再使用齐射。

进入海盗基地后往左走到尽头可以获得设计图，往右走到尽头触发剧情。返回ラッツイオ军基地，在士官宿舍与オムス对话后获得オル・ドーネ级巡洋舰设计图并且ティータ正式加入队伍，之后便可以通过星门来到下个星域了。

# 第三章

## 剧情

在一系列事件后，我成功取得了艾尔梅查（エルメッツァ）政府军的信任，奥姆斯中佐也交给我不少工作，在和之前遇到的海贼进行战斗时，由于我的莽撞不但害死了无辜的人，连我自己也差点因此丧命，当然从这个事件中我自身也成长了不少，而且在被炸飞后恍惚间看到了妹妹可怕的一面，难道是我的错觉么？虽然在我看来一切都进行得很顺利，不过其实我只是被政府军利用的一枚旗子罢了，但不管怎么说，依靠着政府军这个强大的靠山，也对我的发展以及寻找父亲的遗物埃比塔夫都有着不小的帮助。

## 流程

前往ツイーズロッド，在政府军司令部里和所有人对话，然后在士官宿舍与オムス对话后获得グロスター级战舰设计图，并学会“舰队指挥LV3”，在政府军医院花150G入手ポリフェルミッ并得到关于SERVOS的情报，接下来的就要分别完成两个主线任务了。

## 解决纷争

来到ネロ行星，在メディック据点给钱后可以选择同伴获得医疗能力+2，再给两次钱可以获得“医务室2”和“Sジェネレーター-U2”的设计图。在酒场与ディゴ中尉交谈后イネス临时加入队伍，再次和ディゴ对话得到战略家的情报。前往ツィーズロッド途中选择“はい”，ユーリ指挥经验+30。通过星门来到前一个星系的レーン行星，在酒场与ルー对话后返回中央星系的ドウンガ行星，在返回ネロ行星的途中会遇到海贼的舰艇并发生剧情，在ネロ行星的酒场发生士兵哗变的情节后返回ドウンガ行星找ルー求助，对话两次后ルー暂时加入队伍。前往ベクサ星系时，中途会遭遇3次地方舰队的阻拦，这几场战斗只需要干掉护卫的两艘驱逐舰就可以了，不可将对方的主舰击毁，完成前两场战斗后可以先前往附近的星球进行回复和存档后再前往ベクサ星系。最后一场战斗敌人的主舰处于前锋位置，所以我们要避开主舰从第2排开始攻击，成功到达目的地并在ルー的协助下，双方签订了分割协议，完成该主线任务，ユーリ习得特殊技能“最后の咆哮LV1”。

## 讨伐海贼

在ゴッゾ行星的酒场与ミイヤ多次对话后获得情报，在アルデルタ行星的モジュール设计社购买设计图（要完成上面的主线任务后才会出现），其中“デフレクター-U”是穿越小行星带时必备的，给所有的舰船都装上后就可以启程前往海盗大本营フアズ・マティ了。建议在这之前先赚钱扩充舰队，要保证有至少两艘驱逐舰一艘巡洋舰或者战舰的阵容才能对海盗大本营进攻。通过第一个小行星带时发生强制战斗，难度不高，通过第二个小行星带发生剧情后可以先回附近的行星进行补给，最后通往フアズ・マティ的路上会发生两场大规模的战斗。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

**BOSS战** 分别与两个率领五只舰船的海贼首领战斗，虽然只要将敌人的主舰击毁就可以完成战斗，不过如果不一层层地消灭敌人，命中率会非常低。首先通常炮击解决掉前排耐久度比较低的驱逐舰，之后选择回避行动并迅速后退积攒CT槽，等CT槽红了之后前进引诱敌人使用齐射后再使用通常炮击解决掉前排敌人（如果我方三艘作战的船只所有武器都在射程内，基本可以保证一次普通射击干掉敌人前锋和中锋的杂兵），最后对付敌人的主舰只需要在对方没有进行回避的情况下一个齐射就能解决掉。由于是连续两场战斗，因此第一场战斗要尽量降低损耗，建议把耐久度最高的船放在前锋位置。

进入海盗的基地进行探索时会发生白兵战，可以先回到附近的行星对舰艇进行改造，多装备些船员室来增加白兵战时的人数，人员配置方面可以将格斗技能比较高得人安排到保安长、保安员的位置，基本保证人数在1200左右就可以探索基地了。第一场杂兵战比较简单，对方的攻击很弱，只要保证不被克制就能轻松获胜；一直前进来到4F，在这里与海盗头子的战斗比较困难，NPC的攻击力和AI都很高，经常能预测你的行动来克制你，所以需要不断地切换战斗方式来慢慢削减对方的人数，好在对方的人数并不多，而且我们还可以使用必杀来打击敌人。胜利之后继续前进，来到5F选择“许す”，剧情后主角被炸伤。之后来到AREA1右上方的？？？地区遇到救助队，出院后在士官宿舍向オムス报告情况后接到了探索ボラーレ宙域，寻找失踪舰船的任务。

来到ネロ行星，在メディック据点向救助主角的人致谢，然后来到星门发生海盗袭击医疗队的情节，通过星门来到ラッシイオ星系，在ルート进入酒场发生剧情后バジル与ルン加入队伍。返回中央星系，在AREA3的ジェロン行星酒场与中年男子对话获得ゼラーナ级、ガラーナ级驱逐舰，前往AREA6的ボラーレ行星，中途会遭到地方军的袭击，此战由于远距离航行后疲劳度较高，CT槽回复速度会比较慢，还是用老方法来对付即可。在ボラーレ行星的酒场与“派手な男”对话，然后和シュベイン对话增加新地点，分别前往森林与草原触发剧情后回酒场与シュベイン对话后获得道具“ヴォヤージ・メモライザー”，再次来到草原与“初老の男”对话两次后完成任务（ラトレ加入后再来，可获得内部模块“全天展望室LV1”设计图）。

回到ツィーズロッド后选择第一项后ラトレ加入队伍，士官宿舍选择探察船调查报告，之后来到军司令部接受新任务并且获得ジェロン行星舰船设计社的许可证，前往购买设计图后就可以通过星门进入下个星系了（途中发生剧情后ルー与ウオル脱离队伍，イネス正式加入队伍）。

# 第四章

## 剧情

虽然脱离了本国的范围来到了一片陌生的星域，不过这里依然是海盗猖獗，在救下了宙域保安局的人之后决定帮助他们一起讨伐海贼。不过由于海贼的防守十分严密，几次突击都无功而返，直到后来碰到了有“无慈悲的夜之女王”之称的女海贼莎玛拉（サマラ），通过托斯嘉的关系与女海贼联手从监狱行星方向往敌人的后方进行突袭，最终成功歼灭海贼。

## 流程

前往AREA1右边的？？？会遇到ルーベ，然后在ジーパ行星酒场与ルーベ对话后加入队伍。来到AREA3的ガゼオン行星，在研究所和ジェロウ对话后对方临时加入队伍，在ドウボルク行星的酒场会遇到酒客打架事件，选择上前帮忙，ユーリ格斗经验+20，トーロ格斗经验+20，然后和行商人对话还可以获得100G的酬谢。在前往ザザン行星的途中碰到了被海盗袭击的民船，救下他们后发现就是之前在酒场里遇到的那两个保安局的人。

由于海盗出没通路被封锁，从右边绕路和他们一起来到ブラッサム行星，在宙域保安局里与シーバット长官对谈后选择“自力で行きます”后回临时解除封锁，前往くもの巣进行两场战斗后无功而反，リア加入加入队伍（选“自信がないです的话就直接去酒场打听情报”）。酒场里与ぶりオ多次对话后得知女海



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

贼サマラ出没地点的情报，同时バハロス追加舰船设计社。前往サザン附近的？？？区域会碰到女海贼サマラ交战的场景，并且看到了威力巨大的粒子炮，返回其他行星后再次前往该？？？区域会第二次碰到サマラ，交涉成功后回到ブラッサム的宙域保安局，按照サマラ的计划把她交给了保安局。打听ザクロウ行星的情报，剧情后选择第一项，ユーリ指挥经验+20，指挥能力+1，トスカ暂时离队。

往ザクロウ方向前进，在自动防御系统前将サマラ和トスカ交给了监狱方面，然后随便到几个行星逛逛就会发生剧情，发生第二次剧情后在酒场里跟イネス对话商定活捉海贼的计划。前往サザン附近的？？？区域遭遇海贼袭击，通过白兵战胜利后发生剧情，然后回到ブラッサム行星的宙域保安局将活捉的海贼交出去，剧情后开启，“舰载机”、“对空迎击”指令且获得相关改造模块，此时前往可以ジーパ购买舰载机设计图，到改装工厂将副武器换成对空火炮，这样才能在战斗时选择“对空迎击”指令来打击对方的“舰载机”。回到宙域保安局选择“はい”之后就可以进军监狱行星ザクロウ了。

**BOSS战** 前往ザクロウ的途中会遇到敌人航空母舰部队的阻拦，这也算是对新指令的练习战，要注意留足够的CT槽来执行“对空迎击”指令，总体来说敌人实力不强。

收容所西馆2F发生战斗，继续前进没有发现トスカ和ザクロウ的身影；收容所东馆2F救出バリオ（リア在队伍中的情况下，ライ加入），5F发生战斗；在管理楼的监控室启动机关，打开所长室的暗道后进去找到了トスカ和ザクロウ；回到西馆和保安局的人会合，众人决定从监狱行星后方突袭敌人的老窝“くもの巢”。通过前方的？？？地带后会触发剧情，然后中途的几场杂兵站都是无法脱离的，最后会遭遇敌人空母的阻拦。

**BOSS战** 敌人的巡洋舰和空母都搭载有舰载机，当看到对方的舰载机出现后要立即后退到安全区域开启对空指令来尽快摆脱对方舰载机的阻挠，如果在对方射程内遭到舰载机骚扰后就用回避行动来躲避敌人的齐射，总之要第一时间摆脱对方的舰载机。

突破敌人防线后来到ムーレア行星，在遗迹里进行一番调查后返回ブラッサム行星的宙域保安局报告，获得设计图和海盗治退金后就可以通过星门前往新的星系了。

# 第五章

## 剧情

来到这里没多久就在此与保安局的巴里奥（バリオ）相遇，与他同行的还有这片星域的宙佐，而他们的目的是调查古阿修海贼团（グアッシュ海贼团）的犯罪证据，而离这个星域不远的泽盆斯特自治领（自治领ゼーペンスト）与海贼团貌似有着密不可分的联系。在宙佐前往打听情况的空隙，我们也为探寻父亲留下的埃比塔夫四处奔波，最终在阿尔芘娜（アルピナ）的帮助下得到了探索埃比塔夫的工具。另一方面，奥姆斯所在地军部发现了向本地星域发起进攻的外星人部队，而且数量巨大，军部已经决定出动大部队对敌人发起进攻。

之后得到了宙佐在泽盆斯特自治领被刺杀的消息，而探索显示的地点也指向这个地方，激战之后在泽盆斯特的遗迹里终于找到了拿走父亲遗物的大海贼巴兰塔因，不过他这次却主动将埃比塔夫还给了我，当我拿到埃比塔夫的那一刻，这个东西发出了惊人的能量，强大的能量激活了附近的星门，随着埃比塔夫的指引，我们也进入星门来到了一片新的星域。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 流程

在リリエ酒场选择第一项，ユーリ指挥经验+30，指挥能力+1，前往ボフューラ行星与セグェン・G支社，但是遭到了秘书的冷嘲热讽。来到ティロア行星的天文台，和アルピナ对话后将遗迹获得的线索交给她进行破解。在ヘルメス行星的酒场给マスター500G可以打听到雇佣人员的消息，主角名声值在3000以上就可以花钱雇佣到バタム・パル与ユマ・ソウン（名声值可以再空间通商管理局里的ステータス里查看，不够的话可以通过战斗来获得）。在AREA2的？？？区域发现保安队的船只，初步预测他们的前进方向为ボフューラ行，尾随而至在SGホテル与保安局的人对话后得知他们是来调查グアッシュ海贼团的犯罪证据，他们怀疑海贼是在自治领ゼーペンスト的领主バハシュールの协助下进行活动的。在？？？区域接到オムス的通信，要求大家赶紧回ツィーズロンド。从AREA3的星门返回エルメッツァ国境来到ツィーズロンド行星，在司令部从オムス那里得到外星人先头部队5000艘战舰进攻的消息，而政府军准备全力迎击给敌人一个下马威。

途中トスカ要求前往ドゥンガ，在酒场与シュベイン多次对话，从他那里得知敌人进攻的先头部队数量远远不止政府军的人说的那点数量，据估计数量在十万左右。返回ネージリンス星系的ティロア，半夜时选择“トスカの部屋に行く”触发剧情，之后再次进入天文台アルピナ完成了对エピタフ探索装置的安装。前往ボフューラ行星，在SGホテル与バリオ对话后得知宙佐被刺的消息，多次对话后バリオ离开，在酒场与トゥキタ对话两次，出港时ファルネリ加入队伍。从旁边的星门来到ゼーペンスト・国境。往前走就会遇到ゼーペンスト方面的阻拦，又是航母，要注意使用对空指令，在レイズ行星的酒场选择“いいですよ”花费500G后获得名声值100。前往ウイナス行星途中遇到与海贼团交战的ギリアス，在ウイナス酒场与ギリアス对话多次后就可以前往绝对防御圈对敌人发起进攻了。

进入防御圈发现敌人的舰队数量有70艘之多，因此需要将敌人的主力部队引诱到クェス宙域。前两场战斗不能击毁敌人战舰，开战后直接后退到边缘等待触发剧情即可。到达クェス宙域后バリオ带领部队前来支援，接下来的战斗就不能后退了，只要注意对方的舰载机即可，接下来与最后一批敌人战斗后进入ゼーペンスト。

**BOSS战** 由于路途比较长而且中途没有星球进行补给，因此进行到第四场战斗的时候CT槽的回复速度就很慢了。建议配上バウズ级或者是サウザーン级可以使用舰载指令的巡洋舰在队伍中，利用舰载战指令来对付敌人的舰载攻击以及阻挠敌人的进攻，在敌人使用对空攻击时就是最好的进攻时刻了，只要解决掉前排的两艘巡洋舰，基本战斗就没难度了，干掉航母后结束战斗。

进入收容设施，白兵战后救出キャロ，进入バハシュール城，同样在白兵战之后追加新区域，进入エピタフ遗迹发生剧情，在深处发现大海贼ヴアランタイン，不过他却将エピタフ归还给了主角。当主角拿到エピタフ的时候意外地打开了异空间的星门，之后来到绝对防御圈附近的？？？区域，“ゲートに入る”，ユーリ的指挥经验＋30，指挥能力+1。之后直接选择“ジェロウに聞く”，ユーリ的指挥经验＋30，指挥能力+1，剧情后再次选择“ヴァランタインを探す”后主角一行穿越星门来到アーヴェスト边境。



诸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 第六章

## 剧情

在这片新的星域里，之前在收容设施救出的嘉萝（キャロ）由于缺乏药物的支持而体力不支，一方面将她送到医院静养，另一方面我们继续打听关于这片星域的情报。在佐菲（ゾフィ），同行的基利亚斯（ギリアス）向我妹妹告白后发生了许多事情，之后在嘉萝的帮助下伪造身份证进入通商会馆里和黑衣男人的对话也让基利亚斯非常的不爽，最后在返回的途中基利亚斯终于爆发了出来并和我们分道扬镳，虽然最后在我们遇难时他也出手协助，不过最终依然是没有和我们继续同行的意思。

## 流程

在NN005行星的沙漠花费1000G，参观完所有设施ユーリ的科学能力+1。在酒场与ギリアス对话，剧情后出港时ギリアス所驾驶的バウンゼイ舰队作为NPC编入我方队伍，必须将这艘船配置在旗舰以外的位置。从星门来到マゼラニックストリームα星系后往前走会发生剧情战斗，敌人只有一艘船轻松解决。发现赤星后来到AREA5的カシュケント行星，在长老会议所花费2000G获得ゾフィ行星的航行许可（这里还可以用名声值来还钱，缺钱的话可以适当换一点）。ハインスペリア行星和雇佣所里的人第一次对话可以花钱让同伴增加能力，第二次对话可以花钱将他们收为同伴。在ストレイ行星的ホワイトバザール买药会发生发生キャロ相关剧情，然后追加，“海运病院”，去医院探病和キャロ对话后选择“注意する”，然后在ブルーバザール买天然花返回病院送给キャロ（买其他东西可以让主角增加许多能力并且获得道具）。来到ゾフィ行星，在酒场与トスカ以及マスター对话后追加“通商会馆”，在展望台，依次选择“ダメ”和“わかった……”后发生剧情，前往通商会馆得知需要身份证才能进入，出港时发生剧情，再次回到展望台获得道具“ブラックパス”。返回ストレイ的病院与キャロ对话后临时加入，前往クラーネマイン行星，在レッドバザール可以买到舰艇设计图、内装设计图以及舰载机设计图，在ブラックバザール选择“依赖をする”后得到伪造的身份证。再次前往ゾフィ行星进入会馆里，和所有人对话后出现新选项“ブロンドの女性……？”，然后多次与“黑い服の青年”对话后就可以离开会馆了。前往AREA2的RG宙域，途中和ギリアス发生争执后NPC舰船离开队伍，在RG宙域选择“探す”后在附近追加废弃星，在星球上进行补给以及重新编排部队后往AREA1的星门前进。

**BOSS战** 一开始敌人会放出移动机雷，需要使用舰载机和对空火炮迅速解决，当然也不要忘记回避对方的齐射。解决掉机雷后发生剧情，ギリアス前来帮忙，之后按老方法解决掉对方便是，敌人只有一艘船而已，很好对付，战斗结束后通过星门回到ネージリンス星系。

# 第七章

## 剧情

由于赤星的爆发，原本就处于微妙状态的两个国家雷吉琳斯（シェルネージ）和卡尔巴莱亚（カルバライヤ）的关系越发紧张，卡尔巴莱亚方面凭借强大的军力强行占有了雷吉琳斯的领地，并且毫不留情地对准备移民的平民船进行了攻击。在将嘉萝送回到雷吉琳斯，她的爷爷以该国支柱产业社长的名义向我求助，如今的每一份兵力对于弱势的雷吉琳斯来说都是非常重要的。

就我个人来说，当然希望两方面能和平谈判，而且目前这一大片星域正处于外地入侵的威胁，但在目前这个敏感时期看来是不可能了，最终我决定帮助弱势的雷吉琳斯一方，在我看来卡尔巴莱亚的强行占有实在有点说不过去，只好对不起保安局的各位了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 流程

来到シェルネージ行星，在セグエン・G本社见到了社长本人，之后孙女キャロ和秘书トゥキタ离开队伍，在セグエンホテル与社长对话后得到20000G，继续与社长多次对话了解到目前的形式，然后来到酒场选择“みんなと相谈”，同伴们的意思很明确，一切都由舰长说了算，之后回到セグエンホテル就要选择分支路线了。（不同的路线只对本章剧情有影响，笔者选择的A路线，剧情是按照A路线流程来发展的。）

### A：ネージリンス路线

在答应帮助社长后立即获得10000G，之后可以在该星系的其他星球购买各种设计图。通过星门来到アーヴェストβ星系，来到アーマイン行星会发现大批部队已经在这里集结，大规模战斗一触即发。在司令部与ワレンプス大佐对话后获取情报，之后エルイット作为眼线被安排进队伍。在ナヴァラ行星的基地里与ミューラ对话得到具体的作战计划，往CL655行星前进途中会遇到カルバライヤ战舰的阻拦，很轻松地解决这三艘战舰后在CL655进行补给后继续往AREA5的？？？地区前进，在这里会发现カルバライヤ方面军的新型战舰，激光类武器对其造成的伤害降低。干掉一艘之后大海盗シルグファーン乱入，再次干掉一艘船后シルグファーン会逃跑，选择第二项ユーリ的指挥经验+50，指挥能力+1。

返回ナヴァラ基地从ミューラ那里拿到酬金，然后来到右边的コーロウ行星的基地与ユディーン和エルイット对话确认任务后前往CL617周边宙域袭击敌人的运输部队，往CL617行星前进途中就会遇到含运输部队的战斗，然后分别来到CL617右上和上方的？？？区域触发剧情，然后在周围打够4只运输部队的船（有提示），返回コーロウ行星的基地领取报酬。

出港后会接到ワレンプス大佐的紧急联络，敌人已经进攻到ナヴァラ附近了，要求我们立即赶往ナヴァラ旁边的モア卫星区域阻止敌人的前进。途中会发生两场不能脱离的战斗，敌人为对激光类武器有削减效果的新型战舰，建议之前将作战船只的武器换成实弹系武器，战斗中尽量用舰载机来牵制对方的行动。

**BOSS战** 到达卫星モア后，大海盗シルグファーン出现，敌人只有一艘船，不过对方的特殊攻击可以秒掉我们的任意船只的，一定要及时进行回避，还是尽量以舰载机牵制为主，不要轻易进入对方的攻击范围，只要有耐心就能无伤将对方磨死。

进入ナヴァラ行星的基地发生剧情，之后进入地下管制栋，这里会有两场白兵战，不过对方的能力都不高，剧情后选择“先に脱出する”，ユーリ的名声值+30，出港后发生剧情，卫星モア被毁，接近50万平民死于非难。

### B：カルバライヤ路线

来到バルバウス的星团联合军本部，与ズッティ对话后ウィンネル作为监视我方行动的成员临时加入，再次与ズッティ对话获得5000G以及本星开启设计社。购完图后前往ドートルバ，剧情后バリオ加入队伍。

从AREA4的星门来到アーヴェストα星系，在ガーザ的基地与デオドラ对话两次后接到任务。前往CL665途中会碰到ネージリンス的作业部队，此战要利用舰载机阻止对方逃跑，然后利用炮击摧毁对方第二排的巡洋舰（不能攻击第一排的船），之后的剧情选择“制止する”，ユーリ名声值+20。在CL665发生剧情战斗后返回ガーザ向デオドラ报告获得5000G。

在レイバス行星基地与ダタラッチ对话了解到任务情况，与ウィンネル对话后选择“はい”之后就可以进行任务了。本次的任务是护送运输船到CL617行星，运输船会强行编入我方队伍，耐久度只有600的运输船毫无疑问只能放在队伍的末尾，而前方的两只船建议使用可搭载舰载机的巡洋舰。前往CL617中途会遭遇一场强制战斗，多利用舰载机骚扰吧，到达CL617剧情后就可以返航レイバス行星基地进行报告，获得3000G，如果前往CL617右上的？？？区域会发生一场剧情战斗，战斗之后选择“回收作业をする”获得バウーク级战舰设计图。前往ナヴァラ行星的途中发生剧情战斗，之后大海盗シルグファーン乱入，与他的战斗请参考A路线的BOSS战，之后的流程和A路线相同。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 第八章

## 剧情

两国的战争最终以五十万平民的生命为代价而告终，弱势的雷吉琳斯居然在平民还没撤退完毕的情况下击毁卫星引发爆炸来重创敌人，最后在艾尔梅查政府的协调下暂时停战。另一方面，名为亚哈巴哈（ヤッハバッハ）的入侵者先头部队已经和政府军接触，狂妄的入侵者以12万艘战舰的华丽阵容轻松消灭政府军的五千先头部队，最后政府军旗舰英勇地撞向对方的旗舰，不过也只是对其造成轻微的摇晃而已，政府军部队完败。

亚哈巴哈的攻势势如破竹，脆弱的艾尔梅政府所统治的银河大部分星系已经降服，其中包括艾尔梅查中央政府，虽然途中有夜之女王、大马泽兰（大マゼラン）银河的援军，甚至是大海贼巴兰塔因的帮助，但是面对对方的12万大军我们的抵抗也是很无力的，最终大马泽兰的友军击毁了赤星，除了我以外，所有人都被卷进了大爆炸中，这其中也包括突入敌舰的托斯嘉。虽然阻止了亚哈巴哈对大马泽兰的入侵，但付出的代价实在是太沉重了。

## 流程

### A：ネージリンス路线

再次来到ナヴァラ行星的基地，调查之后ミューラ和エルイット加入队伍，在アーマイン行星避难所里可以获得“舰长室2”设计图，前线统合司令部与ワレンプス对话后获得目前形势的情报以及当下的任务。外出巡逻随即遇敌战斗几次后チェルシー身体不适而昏倒，将她送回アーマイン行星后就收到政府军完败的消息，对话完毕后トーロ、ティータ、イネス、ジェロウ离开队伍。

### B：カルバライヤ路线

在ビヒモズ司令部与ズッティ对话，出港后发生剧情，与バリオ对话后正式加入队伍，外出巡逻随机遇敌战斗几次后チェルシー身体不适而昏倒，将她送回アーマイン行星后就收到政府军完败的消息，对话完毕后トーロ、ティータ、イネス、ジェロウ离开队伍，出港发生剧情后ジェイディ加入队伍。

### 共同路线

穿过AREA3的星门来到マゼラニックストリームα星域，途径AREA3的？？？地区时女海贼サマラ作为援军加入队伍，她的战舰能力非常强，可以放在前排当强力炮灰使用。来到カシュケント行星，与长老会议所的クー・クー对话多次，然后前往ハインスペリア行星，在酒场与シュベイン对话3次后加入队伍。再次返回カシュケント行星的长老会议所发生ヤッハバッハ侵略部队将军ライオス劝降的情节。

来到AREA5右下的？？？区域与援军合流，为了保存实力，ヤッハバッハ侵略部队暂时撤退，在AREA4遭遇到已经降服的政府军军队的阻拦，虽然曾是并肩战斗的伙伴，但是在形势的驱动下，也只好将炮口对向他们。在RG宙域发现了正在战斗的ヤッハバッハ部队，从侧面骚扰给援军争取灭星炮的准备时间，战斗之后是一大段剧情，之后进入青年篇。

**BOSS战** 进入RG宙域后会有一场杂兵战，可以现在旁边的废弃星补给后再前往。由于一开始有夜之女王的战舰做肉盾，可以很轻松地完成这场战斗。之后敌人的旗舰登场，打掉对方一定血量后会发生剧情，之后女王率领战舰离开队伍，由于女王中途的离场，如今只剩下两艘舰船的我们对付起敌人旗舰会非常困难，因此第二场与敌人旗舰的战斗要多靠舰载机来拖延对方的行动，建议之前将参战的船都换成能搭载舰载机的巡洋舰或者空母，看准时机使用特殊攻击，给予对方一定伤害后就会发生剧情进入青年篇。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

# 青年篇

## 第一章

### 剧情

在大爆炸波及到星门的瞬间，我的飞船穿过星门来到了大马泽兰银河区域，之后就被这片领域的银河联邦政府关押到监狱里长达十年之久，经过这些年的磨练，我的身心都变得更加坚强，最终在酒吧老板芙琅蕾（フランネ）的帮助下越狱成功。决定踏上海贼生涯的我在阿瑟多利亚（アセドゥニア）意外地见到了库库（クー・クー）长老，得知最近由于要开办建国典礼，所以看守囚犯的部队减少，利用这个难得的机会救出了以前一起战斗过得同伴，不过很快就被银河联邦两个大国的舰队围攻，最后我选择了向10年前曾有恩于我的艾尔拉贞共和国（アイルラーゼン）投降。

### 流程

剧情后来到东囚人狱舍，シュベイン对话，ユーリ的格斗能力+1，和ルー对话后习得特殊技能“舰队指挥LV4”，与フランネ对话后得到监狱的地形图，再次跟シュベイン和ルー对话后回到自己的房间发生剧情。第二天再度跟所有人对话后回到自己的房间准备越狱，前往管理栋后一直前进，途中会发生两场白兵战，第二战敌人的人数虽然比我们多，不过我们可以依靠强大的攻击力挽回劣势，之后成功抢夺舰船逃离监狱，作为海盗的流亡生活开始了。

商量之后决定往ラベッタ前进（前往其他行星会被联邦抓部直接游戏结束），中途碰到联邦的运输舰，自然是打劫了一番，战斗难度不高。在ラベッタ的事务所里花1000G后入内，和ドグ对话后选择“教えられない”，ユーリ的生活能力+1，再次和ドグ对话两次获得アセドゥニア行星的情报以及入港许可证。前往アセドゥニア行星，雇佣所里可以雇到ハパロフ与ロドー作为同伴，在バザール花1000G找服装商人购买宇航服，和武器商人对话后选择第三项可以让ウォル和フランネ格斗能力+1，再选择“頼む”ユーリ的格斗能力+2，舰船商人那里可以买到设计图，如果名声值达到13000以上可以买到耐久度高达5400的强力战舰ファンクス级。到附近宇域转几圈杀点海贼后返回バザール和服装商人对话得到新宇航服。继续和メロィ对话会意外地发现クー・クー长老，与他对话两次后打听到建国典礼的消息，在其中一个？？？区域发现敌舰，直接冲上去进入白兵战（两场战斗），剧情后前往ベリアーテ行星，消灭掉敌人的留守部队后救出少年篇加入的同伴。出港后，大批银河联邦正规军赶来支援，逃向附近的？？？区域遇到アイルラーゼン军的拦截。选择向アイルラーゼン方面投降后进入下一章。

## 第二章

### 剧情

银河联邦由几个强大的国家组成，这其中就有艾尔拉贞共和国的一席之地，越狱的成功以及10年前大战幸存者的身分让我在艾尔拉贞共和国里也有了一席之地，没过多久，高层就给我这个客将派来了任务。有着丰富自然资源的雷斯卡佳（ネスカージャ）星系一直是艾尔拉贞共和国向往的资源基地，目前该星系两大派系为了统治权正闹得不可开交，于是我的第一个任务就是前往雷斯卡来帮助其中一个派系夺取星系控制权，从而与之交好获取资源。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 流程

向アイルラーゼン方面投降后来到レンミッター行星，在司令部和ルフトヴァイス对话两次后就可以到附近的星球购买新型船只以及内部模块的设计图，以前的船能卖的都卖了吧，新型船只的各项能力比之前最好的船都要高不止一个档次。该星系的各个酒场都能接到分支任务，可以做做任务筹集资金，在イザール行星的酒场和商人对话后会出现“海贼の小アジト”，进去之后右转，进过两场白兵战后可以获得“航海舰桥8”和“全天观测室2”的内装模块设计图。

航行一段时间后就会收到ダンタール传来的消息，回到レンミッター行星司令部与之对话后进行作战会议，之后通过星门传送到ネスカージャレーン星域，再通过下方的星门来到ネスカージャ，此时前往ブワーケ或者ウバハリ会分别与政府军和反政府军合作。

### A：政府军路线

前往ブワーケ行星途中会遭遇ネスカージャ国大统领的邀请，在统领府与アグリス对话两次后接到任务去ギギマグ和ウバハリ剿灭反政府部队。前往这两个行星消灭掉守卫的舰队，敌人除了旗舰耐久高以外没有什么优势，在ギギマグ的酒店和劳动者对话后选择“情报を闻く”可以花3000G买到“ボーカノイドの二层式电解精制法”。在ウバハリ的酒场花200G向航海者打听反政府军头目的情报，然后来到ドゥルダーヤ行星的前线司令部与チェグラマ和アグリス对话，在草原アグリス向主角要求活捉对方的头目。然后在ギギマグ和ウバハリ附近的？？？区域转悠就会碰到对方的头目，此战只需要消灭掉没隐形的四艘敌舰即可，之后再回到ドゥルダーヤ行星的前线司令部完成任务，并从アグリス手里获得“ネスカージャのエピタフ”和“バハトマ级”设计图，然后沿路返回レンミッター行星途中发生剧情，反政府头目和副官成为同伴（之前必须去过草原）。

### B：反政府军路线

前往ウバハリ行星途中会遇到反政府武装头目的邀请，在ザンバパ邸与オボズ对话两次接到任务去星门附近以及ドゥルダーヤ行星歼灭敌人。政府军有耐久度超高战舰和航母，如果队伍中的战舰有全体攻击性武器的话，可以看准机会使用齐射将其他耐久度不高的船连带摧毁掉，之后再慢慢解决肉盾型战舰。完成以上两个地方的战斗后进入ドゥルダーヤ行星，在司令部与ジジ对话两次后出现选项，选择第一项降低200名声值，选择第二项ルー暂时离队。之后来到EE22宙域遇到アグリス所率领的部队，这场战斗要面对的是4艘肉盾型战舰，与其浪费时间去打战舰，不如直接使用舰载机攻击对方的航母旗舰，舰载机够强大的话发动5次左右就可以干掉对方的旗舰结束战斗。回到ドゥルダーヤ行星的前线司令部完成任务，并从オボズ手里获得“ネスカージャのエピタフ”和“グン・ゼム级战舰”设计图，然后沿路返回レンミッター行星。

# 第三章

## 剧情

在司令部里，侦查卫星发现了小马泽兰银河的船只残骸，这也就意味着某处存在着通往两大银河间的传送门，为了防止亚哈巴哈的野蛮入侵，就必须找到这个危险的传送门。当我们找到传送门时，埃比塔夫再度发出光芒，将原本不稳定的传送门完全开启，回到小马泽兰银河找到了自己的妹妹和其他同伴，当然由于亚哈巴哈的入侵，一部分人也归降了新政府。

在救出了被迫研发人工埃比塔夫的杰罗博士（ジェロウ）后，暴露行踪的我遭到大批亚哈巴哈战舰的追赶，在逃往大马泽兰银河的途中遇到了昔日友人基利亚斯，不过没有想到的是豪爽的基利亚斯居然是亚哈巴哈国的王子。返回艾尔拉贞共和国报告情况后，银河联邦也开始对防止敌人的入侵进行部署，两大银河之间的战争一触即发。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 流程

在象限舰队司令部与ルフトヴァイス司令对话后得到前往寻找星门的任务，如果上一章获得了“二层式电解精制法”，和ダンタール对话可以得到“ゼオシル级设计图”，之后和ロエンローグ对话开始星门探索的任务，ネス和ダンタール临时加入队伍。一路往上进入不安定的星门，剧情时选择“レンミッターで观た映象”，ユーリ科学能力+1，然后主角使用エピタフ再次激活了星门，之后众人来到昔日的ゼーペンスト国境。很快，在クェス宙域带碰到了曾经并肩战斗过的ワレンプス大佐，不过目前他已经隶属于ヤッハバッハ政府，作为一名军人他选择了战斗。

在オレオン行星降落后会进行一场白兵战，对方人数只有50人，但攻击力在100以上，在酒吧和老板对话打听到夜之女王サマラ的消息，ウィナス行星酒吧里先和老板对话，然后和情报屋对话得到サマラ的具体位置。在サハラ小惑星带找到了サマラ，从她口中得知妹妹チェルシー一行人隐藏在已经废废弃监狱行星ザクロウ。

从AREA1的星门来到カルバライヤ星系，前往ザクロウ行星，在西馆4F与トーロ进行一场白兵战后与伙伴们相认。与所有人对话后来到ムーレア行星，门口遇到警备舰队的阻拦，进入行星内部会与以前的同伴イネス进行白兵战，胜利之后进入研究机关，多场战斗后在5F救出ジェロウ与アルピナ。

往AREA1星门逃亡的途中会有几场固定战斗，然后沿路一直往回走最终返回アイルラーゼン星系，回到レンミッター行星司令部复命后，ヤッハバッハ也开始率领军队向大マゼラン银河发起了进攻，大战即将爆发。

# 第四章

## 剧情

虽然大战在即，不过大马泽兰的银河联邦内部并不团结，大部分权利都控制在隆帝巴尔特（ロンディバルト）的手里，所以当务之急是要取得大马泽兰的主导权，而第一步就是要让周边的恩帝米翁（エンデミオン）和吉玛・艾谬（ジーマ・エミュ）这两个星系脱离隆帝巴尔特的管辖范围。

## 流程

与ルフトヴァイス司令对话完毕后前往クソニヅノ行星的甲舰队司令部，然后在前往ノイル行星的途中就会收到司令的来电，回到レンミッター行星司令部后主角发表了自己的看法，同时也明确了接下来的任务（附近的不少行星都有“海贼の小アジト”可进行攻略，记得多装些船员室来应付白兵战）。

### A：エンデミオン攻略

通过AREA1的星门来到ゼオスベルト境内，再从AREA2的星门进入エンデミオン星系。前进后与ダンタール的部队合流，接下来又是分支路线，需要从首都ラヴェルナ和财团所在地メッサーナ二选一来进攻。

#### a：ラヴェルナ

在ウォロス解决掉防守的敌人后发现新航路，往右边的？？？区域前进会发现星云，返航途中被エンデミオン国的トリトロ王子袭击，白兵战必败。之后会不断遭到王子的白兵战袭击，不过没什么实质的影响，最多就是战斗开始时人员不足而已，只要后退恢复一段时间就好了。在フィエラ行星再次发现新航路，最后攻陷首都ラヴェルナ时会连续进行三场战斗。

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

**BOSS战** 敌人总体实力并不强，但是连续战斗下来还是会吃不消的，因此建议在队伍里配置一艘肉盾型战舰放在前锋位置，中锋配置攻击型战舰，后卫安置两艘能搭载舰载机的攻击型巡洋舰，这样配置虽然攻击方面弱一些，不过比较适合打持久战，实在不行还可以用舰载机来直接攻击对方旗舰。胜利之后エンデミオン方面投降，顺利完成任务后返回レソミッター行星司令部。

### b：メッサ-ナ

在ゼヴィーコ解决掉防守的敌人后发现新航路，一路突破直到メッサーナ前线，大批敌人部队集结在这里，擒贼先擒王，于是我们决定直接从中间冲过去。两场杂兵战后成功破坏了敌人的阵型，第三场战斗对方战舰的能力比之前的杂兵提高了一个档次，而且对方的旗舰也是非常的耐打，因此推荐选择这条路线的朋友使用最强攻击型队伍来作战，争取一个齐射就灭掉一艘护卫舰。战斗结束之后进入メッサーナ行星的オズロッソ财团，调查2F获得1000G，调查地下后再调查2F获得会员证，再次进入地下后与ズビン对话后获得情报，再次和他对话后ズビン加入队伍。准备好之后前往AREA5星门附近的？？？区域，在这里和之前的强力战舰再次对决，打法和之前基本一致，不过此战的敌人攻击力也有所提高，实在不行还是直接靠舰载机干掉旗舰吧。之后返回レソミッター行星司令部。

### B：ジーマ・エミュ攻略

通过AREA5的星门来到ゼオスベルト星系，在附近转转能触发剧情战斗，战后救下一个ジーマ人。通过AREA2的星门来到ジーマ・エミュ星系，与先头部队汇合之后根据这个被救下的ジーマ所说的情况，我们的任务是援救女王。在AREA2的？？？区域发现新航路，继续前进就会遇到敌人デュー・ルー将军所带领的阻击部队。

**BOSS战** 比较困难的战斗，对方的命中比较高，就算是后排位置的舰船都很容易被攻击，所以之前一定要将旗舰换成耐久值比较高的战舰。敌人的旗舰是一艘巨大的航母，搭载的舰载机性能也不错，因此舰载机拖延战术在这里是行不通了，只有以最快速度干掉对方前排舰艇削减实力后再慢慢对付主舰。

胜利之后继续前进至女王所在的ニーデラント行星，结果再次遇到デュー・ルー将军的舰队，再度将对方打败后来到マッンナリィタワー最上层见到女王フー・リー，与之对话了解デュー・ルー将军复活的秘密，和ギー・ジー对话可以开启地下研究所购买内装设计图。进入ハルドラ行星的“海贼の小アジト”，选择第一项可以获得战舰设计图，在AREA2右边的？？？区域发现新航路，在セーデル行星的军用QAネット最上层进行调查，返航途中接到女王的报告（军用QAネット地下可获得内装设计图）。

从女王那里得到コルゲンド行星的位置，途中会遇到敌人大部队的拦截，两场杂兵战之后就是与デュー・ルー将军得巨大战舰对抗了，此战敌人的护卫舰会不断刷新，消灭一定数量的护卫舰后发生剧情，之后与巨大战舰的战斗很轻松就可以解决掉，摧毁敌旗舰后追逐逃亡的デュー・ルー将军来到コルゲンド行星。进入军用QAネット，在2F遭遇白兵战，3F往左走可获得800G，5F门前的答案是中途遭遇到デュー・ルー将军克隆体袭击的次数，剧情后将军所有克隆体死亡，任务完成，ギー・ジー加入队伍，回ニーデラント行星和女王对话后获得“ゲー级战斗指挥舰设计图”，之后返回レソミッター行星司令部。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 第五章

## 剧情

解除了周边星系的隐患后，就要开始对隆帝巴尔特展开进攻了，银河联邦被隆帝巴尔特统治了快500年了，他们的时代终于要结束了。艾尔拉贞共和国出动了几乎全部兵力与隆帝巴尔特进行决战，国内几乎没有防守部队，如果失败就有沦为隆帝巴尔特附属国的危险。高层们决定全军正面进攻吸引敌人注意，而我则负责寻找敌人的指挥部进行攻击。虽然中途遇到不少困难，但随着对方王牌战舰的摧毁，隆帝巴尔特军队也失去了战意，统一大马泽兰银河指日可待，不过，留给我们的时间也不多了。

## 流程

作战会议结束之后来到グンニッツ行星的司令部，根据前一章所选路线的不同可以获得同伴或者设计图的奖励。来到AREA5的ウルムバウト，在近卫队舰队司令部与ロエンローグ与ネス对话，返回グンニッツ行星的途中遇到女海贼サマラ，航行途中接到司令的消息后返回司令部开始作战会议。

会议决定全军向ロンディバルト领地进攻，两次都从右侧的星门进入后来到ハイヴァルト宙域，前进后和大部队汇合，然后在附近的星球寄港后选择“ルーの见舞い”发生剧情，之后“トトロスを呼”，ユーリ指挥经验+50，指挥能力+1（此时前往AREA4的话会GAME OVER）。来到アレンベルク行星，酒场内和老板对话后选择“100Gをはらう”，打听到“密输团”的下落，前往モンスダール行星，进入“密输团アジト”，楼顶会和大海贼团头领进行白兵战，对方攻击力很高，配置好人员后再前往挑战。

胜利之后救出特务机关的バイロン长官，从他口中得到敌人重核子炮的情报，在AREA3的？？？区域发现密输船，战斗结束后回港再次选择“ルーの见舞い”，得到老师的意见后回来到？？？区域，这次不要攻击对方，直接后退到最左边然后脱离，剧情后追加新路线。一直往下走在ズィー・アール滞留宙域与敌人交战，两场杂兵战后发生剧情并破坏重核子炮，最后前往ボア・トーラス滞留宙域与敌人进行最后的决战。

**BOSS战** 到达ボア・トーラス前会有两场杂兵战，战后可以返回星球进行补给后再来应付最后一场战斗。敌人只有一个，不过能力十分强悍，实弹武器可以轻松对我方造成上千的伤害，而且副武器为全体攻击效果，因此这场战只有远距离靠舰载机来慢慢消磨敌人的耐久值了，这是最安全稳妥的方法。

# 第六章

## 剧情

随着隆帝巴尔特的妥协，银河联邦终于在艾尔拉贞共和国的带领下达成一致对外的共识，之前曾战斗过得国家如今也纷纷成为了同盟国。不过敌人并没有给我们喘息的机会，很快就收到敌人突破星门的消息，亚哈巴哈先头部队以强大的攻势很快就突破了层层防御，直逼银河联邦领土范围，而先头部队的指挥官正是10年前让托斯嘉遇难的亚哈巴哈帝国指挥官莱欧斯（ライオス）。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 流程

穿过AREA4的星门来到银河联邦中央宇域，途中老师ルー病故，ユーリ习得“舰队指挥LV5”，终于可以编制5艘舰船了。来到首都メリルガルド行星，在银河联邦总部里与大统领ヴァナード和各国首脑商议对付入侵者的事宜，然后在グレムス行星的大使馆接到剿灭不满分子的任务。在往AREA5的ガーレン行星前进的途中干掉了反动分子，将ドートス送到ガーレン行星后来到AREA1的エスラソト行星（グレムス酒场可以从商人那里花5000G买到バダック商会的会员卡，然后就可以进入フォルゴス行星的バダックPMC里雇佣队员以及花钱购买能力），在大使馆与メルエリエラ和クーン对话得到证件后进入通商会馆对话发生剧情。在ニーツイア行星大使馆可以打听到舰船设计社的消息，之后マーマ加入队伍，进入ドゥルーエ行星的大使馆对话后シターエラ加入队伍。

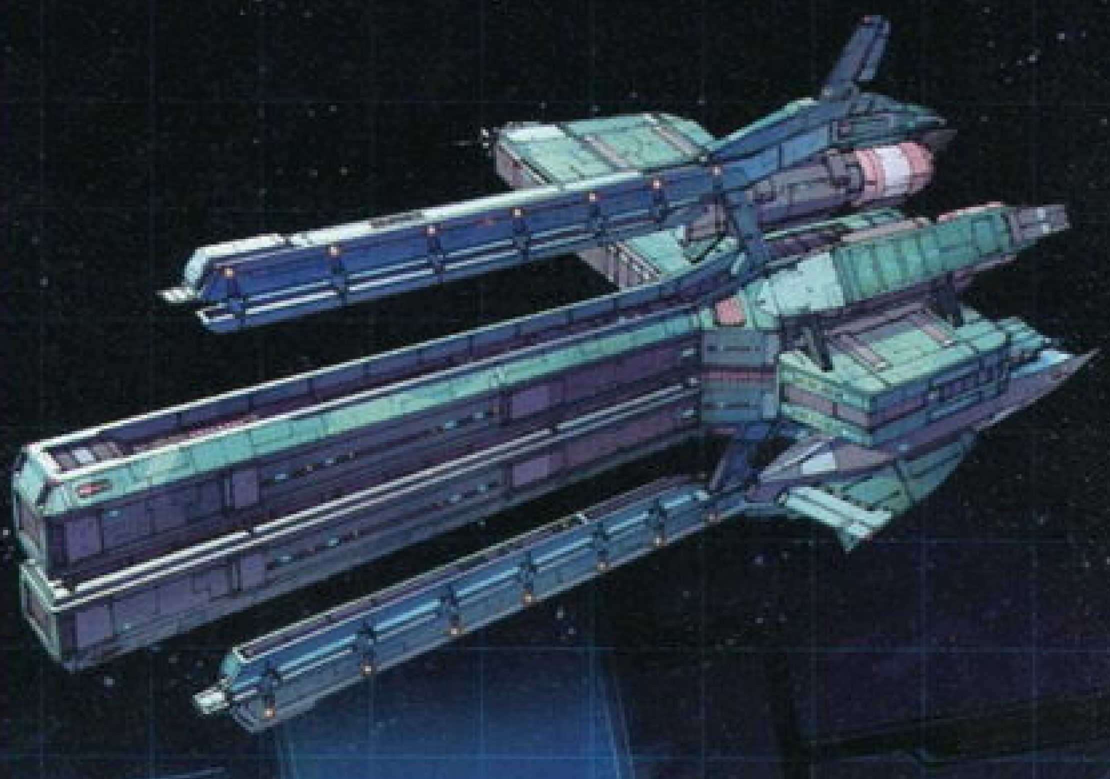
访问过所有大使馆后，航行中会收到总部紧急来电，ヤッハバッハ先头部队已经突破星门，要求立即回到メリルガルド首都星召开作战会议。在ENR总部2F了解到本次任务，通过AREA2的星门来到アルゴラン宙域，再从AREA3的星门抵达ジブラルタル宙域。来到オズ行星司令部进一步了解任务，前往AREA6发现敌人大型战舰，战斗后返回途中被敌大部队包围，剧情中选择“降服する”，指挥能力+2，在发生变故的空隙中逃离到旁边？？？区域。逃离途中会有几场固定战斗，在AREA4发现新航路。在ベルゲ行星补给后继续前进，再次回到AREA2时遭遇到敌人巨型舰队的阻拦，此战只需要坚持一段时间便会发生剧情。

返回オズ前线司令部与ドートス对话后返回メリルガルド行星的ENR总部2F，然后在3F秘书那里打听到バイロン目前的位置，从AREA1的星门来到ハイヴァルト宙域，在リジール行星的酒场里与バイロン对话多次后从AREA4的星门回到银河联邦中央星域，前往レノイ行星的大マゼラン天文台与所长对话后ウオル和フランネ暂时离开队伍。航行一段时间后总部来电，先到大マゼラン天文台将ウオル和フランネ召回，然后回到メリルガルド行星的ENR总部2F确认任务。

从AREA2的星门出发，再穿过两次星门来到アンダルシア宙域，往チブル行星方向前进，消灭掉敌人防御部队后占领这里发现新航路，然后往ペガッサ行星方向前进，补给之后往AREA3的ペダン行星方向前进，中途遇到敌人主力部队追赶，这里要求在一段时间内我们把舰队开往AREA2的？？？区域，中途不能寄港，如果舰队到达指定区域时间过早，可以在ペダン和？？？区域之间游走消耗时间，不过切记不能跑到AREA3去，诱敌成功并给与对方重创后便是与敌人旗舰的战斗。

**BOSS战** 对方的旗舰是一艘巨大的空母，拥有比较强大的舰载机，不过空母本身是没有攻击力的，因此只要将四艘护卫舰干掉就可以慢慢折磨它了，另外要注意及时应付对方的舰载机，千万不能因为大意而让对方的飞机直接攻击我们的旗舰。

沿路返回银河联邦中央宙域，寄港后发生婚礼剧情，前往ニーツイア行星发生剧情后获得新战舰设计图。航行途中ジェロウ博士会将主角和妹妹的DNA拿去鉴定，在レノイ行星可以听取“ジェロウの报告”。然后返回ジブラルタル宙域，在オズ基地的前线司令部与长官对话后接到新任务，并且ウオル归队，能力提升，学会技能“阵形无效L5”，然后前往AREA5的？？？区域和之前的旗舰进行战斗，胜利后返回首都星メリルガルド。



**BOSS战** 之前记得将ウオル配置到副舰长的位置，使用特殊技能2后就可以无视对方的阵型直接攻击旗舰了，注意阵形无效使用后是有时间限制的，一旦失效就要立即补上，之后就全力攻击旗舰吧，几个全炮下来就可以解决战斗了。

活梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

# 第七章

## 剧情

在击败莱欧斯前线军团两名大将后，亚哈巴哈帝国的攻势被暂时阻止，趁着这个空隙，就要赶紧对与大马泽兰银河历史一样悠久的阿多拉教国（アッドゥーラ）进行收复。为了不看到过多的伤亡，交战后不久阿多拉教国的教皇便下达了投降的指令，不过却指明要召见在前线作战的我。

见到教皇之后，我逐渐了解到自己的真实身分，原来我是由创造者奥巴罗德（オーバーロード）制造出来的名为“观察者”的存在，这也正是我能使用埃比塔夫的证明，而我的妹妹切尔西是名为“追迹者”的存在，同样是由奥巴罗德所制造的。不甘愿作为道具的我决定找出反抗奥巴罗德的方法，而就在开启人类始祖移民船上历史资料的同时，越权的切尔西被奥巴罗德强行召回，失去了惟一亲人的我更加坚定了反抗奥巴罗德的决心。

## 流程

ENR总部3F开完作战会议之后进入AREA4左边的星门来到アッドゥーラレーソ宙域，继续穿过星门来到アッドゥーラ星系。往深处航行于友军合流，之后选择“速攻がいい”，ユーリ指挥经验+50，指挥能力+1，继续前进会遭遇三场杂兵战和一场旗舰战。

战斗胜利后俘虏了敌人的枢机卿，继续向首都星ムスカール攻过去，之后的两条分支路线都差不多，选定之后一路走下去便是，注意保存实力，因为一路上都没有可供停靠的行星。在ウルヤル前遇到最后一批敌人枢机卿部队的阻击，前两场战斗对方有重力炮舰，一定要保证躲避对方的特殊攻击，不然后果很严重，第三场旗舰战基本还是靠舰载机来应付，不然在之前5连战的状况下，受损的舰船很容易就会被灭掉。

为了不让更多的人牺牲，教皇下达了投降的命令，并且指明要见ユーリ。来到ムスカール行星的教皇厅，在这里和教皇对话后得知了自己和妹妹的真是身分“观察者”与“追迹者”。

从旁边的星门来到原初之地，来到下面的？？？区域发现パルメリア行星，チェルシー为了开启装置而被探查到，最后被创造者回收。返回星门附近遇到了ギリアス王子，战斗之后主角把创造者オーバーロード的事情告诉了ギリアス，并要求ギリアス回去转告ガーランド皇帝一起对付共同的敌人。

# 第八章

## 剧情

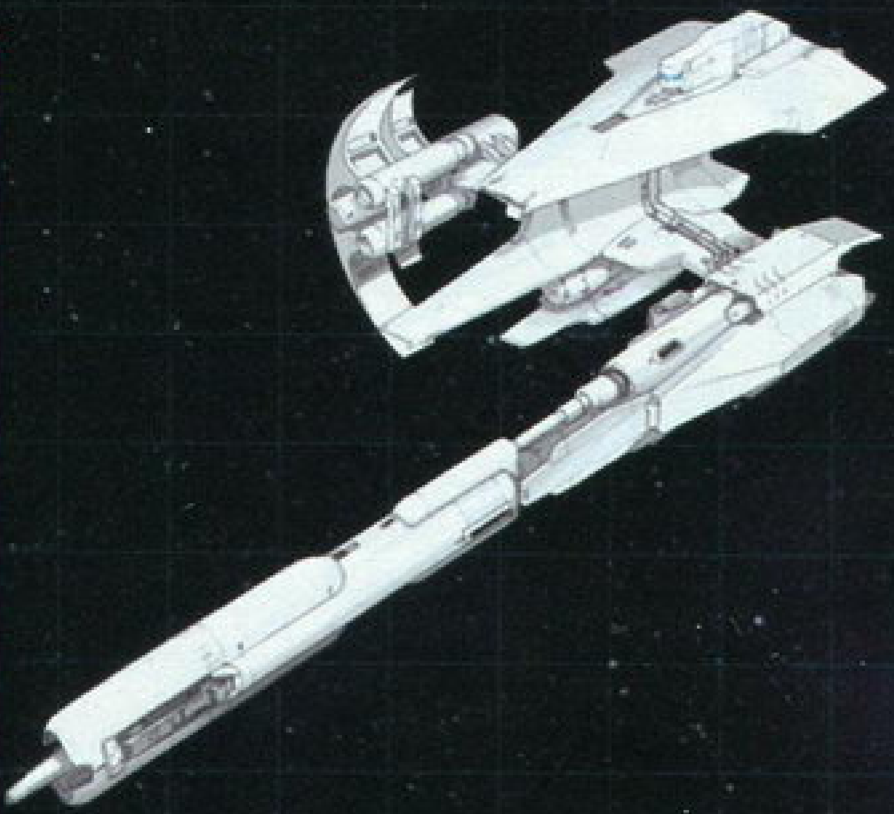
同为“观察者”的加兰德（ガーランド）皇帝并没有被我的话所动摇，前线五十万大军已经兵临城下，后面的一百万大军正在源源不断地赶过来，正面对抗无疑是以卵击石。惟一的方法就是直接击败身处小马泽兰银河的加兰德皇帝，于是我使用了切尔西留下来的埃比塔夫打开了通往小马泽兰的通路。虽然最终击退了加兰德皇帝并迫使对方签订了免战条约，不过这一战的牺牲实在是太大了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 流程

回到银河联邦首都メリルガルド，和教授对话讨论有关始祖移民船以及チェルシー消失的事情，然后在银河联邦总部与大统领对话得到ヤッハバッハ帝国无视和谈的消息，之后来到ENR总部2F召开作战会议，会议决定直接突袭敌旗舰。

从AREA2的星门出发一直往右走，穿越几个星门后来到アンダルシア宙域，在デッドゲット前借助エピタフ的力量打开了通往小マゼラン的星门，通过AREA1的星门来到ゼーペンスト星系，前进不久就会遭遇ライオス所属部队的阻击，连续几场杂兵战后就是与宿敌10年后的再次对决。



**BOSS战** 流程到这里，大家应该都有不少的舰艇可以制造了，建议1盾3攻1牵制的配置，攻击性舰艇最好选择可携带5项武器的战舰，武器方面尽量选择对单体、命中高的实体系武器，牵制型舰艇优先选择舰载数高的船只，副炮配备对空机枪。按照1—3—1的阵型排列舰队，盾型舰艇只关注耐久值和装甲值即可，内装方面尽量将所有增加装甲值以及减免伤害的部件都装上，尽可能提升生存力。

与ライオス的战斗之前会有几场杂兵战来消耗我们的战力，直接回避+齐射来对付，攻击够强可以一次齐射解决一个敌人，中途与キャロ的战斗可以使用阵型无效后直接特殊攻击对方旗舰，运气好的话可以在盾舰还有半血的情况下进入与ライオス的战斗。

对付ライオス建议逐个击破，可以优先将后排的航母干掉，这样就能免去对方大量舰载机的骚扰，干掉所有护卫舰并且自己的盾舰还建在的话，基本就可以慢慢磨死ライオス，如果此时盾舰不在了，还可以后退使用舰载机战术来对付。

前往サハラ小惑星带，在这里与皇帝ガーランド相遇，之后便是与强大的ガーランド皇帝舰的对决。

**BOSS战** 此战前需要做好打持久战的心理准备。对方只有3艘航母，不过耐久值都超高，而且攻击力也是了得，防空炮火也很厉害，几乎就没有弱点让我们钻空子，因此最好的方法还是使用舰载机战术，战前配置2盾3牵制的阵容，用1—1—3阵型来应付本战，将所有跟舰载机的内装模块都换上，人员配备用上最强的舰载机部队长以及1～3队小队长。

战斗开始后立即后退，然后直接使用舰载机攻击敌人旗舰，时不时可以远距离给对方来上一炮逼迫对方后退（对方不退也没办法），远距离迫使对方使用齐射之后立即靠拢齐射还击后马上后退，舰载机数量恢复得差不多了就派出去，全程只锁定对方的旗舰，坚持大概半个小时就能获得战斗的胜利了。

# 第九章

## 剧情

战胜加兰德皇帝后，终于迎来了和平，不过就在签下免战协议的下一个瞬间，创造者奥巴罗德的战舰群突然出现在我们所在宇宙的每一个角落，很快，各个星系便遭到了毁灭性的打击。此时，整个宇宙的人都将希望寄托在我们几个“观察者”的身上，同时在众人的帮助下我们来到了创造者所在的太阳系。就在我们奋力阻拦敌人进攻的同时，加兰德皇帝驾驶自己的巨舰冲向了已经枯竭的太阳，随着巨大的爆炸声响起，太阳重放光芒，宇宙恢复一片宁静，新的时代即将到来。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 流程

穿过サハラ小惑星带后面的星门，继续前进穿过星门后返回ジブラルタル宙域，在アンノン行星与ギリアス王子签订免战协议后离港发生オーバーロード舰队袭击事件，新型战舰的耐久比较高，由于对手只是一艘战舰，因此攻击力显得较弱，几次齐射就可以解决掉。之后アンノン被オーバーロード的舰群给完全摧毁。迅速逃离该星系，在星门处再次与对方新型战舰发生两次战斗，之后大海贼巴兰塔因出现并解除了危机。

返回银河联邦中央メリルガルド行星，进入银河联邦本部，发现世界各地的星球开始遭到オーバーロード的袭击并毁灭。之后大海贼巴兰塔因出现并告诉众人通往创造者オーバーロード宇宙的方法，然后与ジェロウ博士对话，得到通往创造者本体世界的星门在太阳系。从AREA4的星门进入后往最下方？？？区域前进，途中遭遇オーバーロード巨型舰攻击，对于拥有全体攻击技能的オーバーロード巨型舰，对付它的最好方法还是舰载机。和アッドゥーラ得舰队合流后返回メリルガルド，在ENR总部2F召开太阳系作战会议。当包括女海贼サマラ以及曾经的敌人ガーランド皇帝都到场之后，开始了最后的作战会议。

会议结束之后先将自己的舰队做最后的整理，之后再在ENR总部2F与ヴァランタイン对话选择“はい”后就可以出发了，当队伍抵达太阳系的同时，联邦中央メリルガルド行星被毁灭。前往サターン（土星）发现新航路，ジュピター（木星）舰队全恢复，再次发现新航路，前往マーズ（火星），途中会遭遇オーバーロード兵器一大一小的组合，为了最后的战斗尽可能保存实力吧。最后突入テラ（地球），连续几场杂兵战后就是与オーバーロード巨型战舰得最后对决了。

**BOSS战** 这场战斗的难度相当相当相当的高，因此建议此战之前先练级，必须有足够的队员能力加成后才能来对付最后这场战斗。此战的基本打法依然是靠舰载机来磨，对方的射程很远，因此需要在最远距离利用躲避来引诱敌人使用特殊攻击或者是齐射，之后最远距离开炮吓退敌人，武器方面自然首选射程远的，舰载机选择对舰攻击最强的，舰队阵型建议使用1—1—3，因为对方有全体攻击性武器，因此第一排和第二排自然是配置耐久高的盾舰，后排可以配置两艘航母一艘战舰。需要注意，战斗时的视点最好是观察自己的舰队，这样才能看清敌人CT的槽情况。只要同伴等级够高，玩家耐性够好，再加上你的运气不错，那么最终还是可以打败这艘大得离谱的战舰。

通关后追加エクストラモード，这个模式里玩家要为成为最伟大的0G DOG而努力。同伴和设计图会继承，一开始给我们的只有一艘小船和20000G的初始资金，配置舰队后在每个星系里找到所有的领主并打败他们后就可以开启下个星系的航路。

**玩后感**

通关后给我的第一个感觉就是累，游戏的流程很长，战斗也非常有难度，一不小心被杂兵秒掉是非常正常的情况，当然BOSS战就更有难度，特别是后期的战斗，那简直就是要人命！如果排除战斗的因素，本作算是一款相当不错的RPG，不管是剧情吸引人的程度还是细节的处理，甚至是游戏的各种系统做得都非常令人满意的，要是战斗难度再稍微低那么一点就完美了。本作上手比较难，因此只推荐给对RPG、科幻、海战以及有自我挑战精神的朋友，游戏正常通关时间在70小时以上。

诂梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 格兰霍特团长（levelup.cn）
编 洋葱 美编 咕噜

推荐度 C

攻略透解 GUIDE THROUGH

**黑色印记 放逐之刃**

Black Sigil：Blade of the Exiled

| NDS | Graffiti Entertainment | RPG | 2009年06月12日 | 美版 |
|---|---|---|---|---|
| | 1人 | 128Mb | 29.99美元 | 无对应周边 |

本作是由美国开发商Studio Archcraft开发的一款美式纯2D风格的RPG，故事讲述了一个不会魔法的青年在广大的Bel Lenora大陆上的冒险故事。超长的流程以及各具特点的同伴都是本作的亮点，轻松简单的系统使得大部分玩家都可以轻松上手。

# 系统解析

## 基本操作

| | |
|---|---|
| 十字键 | 移动 |
| SELECT | 无 |
| START | 暂停 |
| X键 | 打开菜单 |
| Y键 | — |
| A键 | 确定/调查 |
| B键 | 取消/配合方向键为奔跑 |
| L键 | 打开菜单/战斗中移动 |
| R键 | 切换显示角色 |

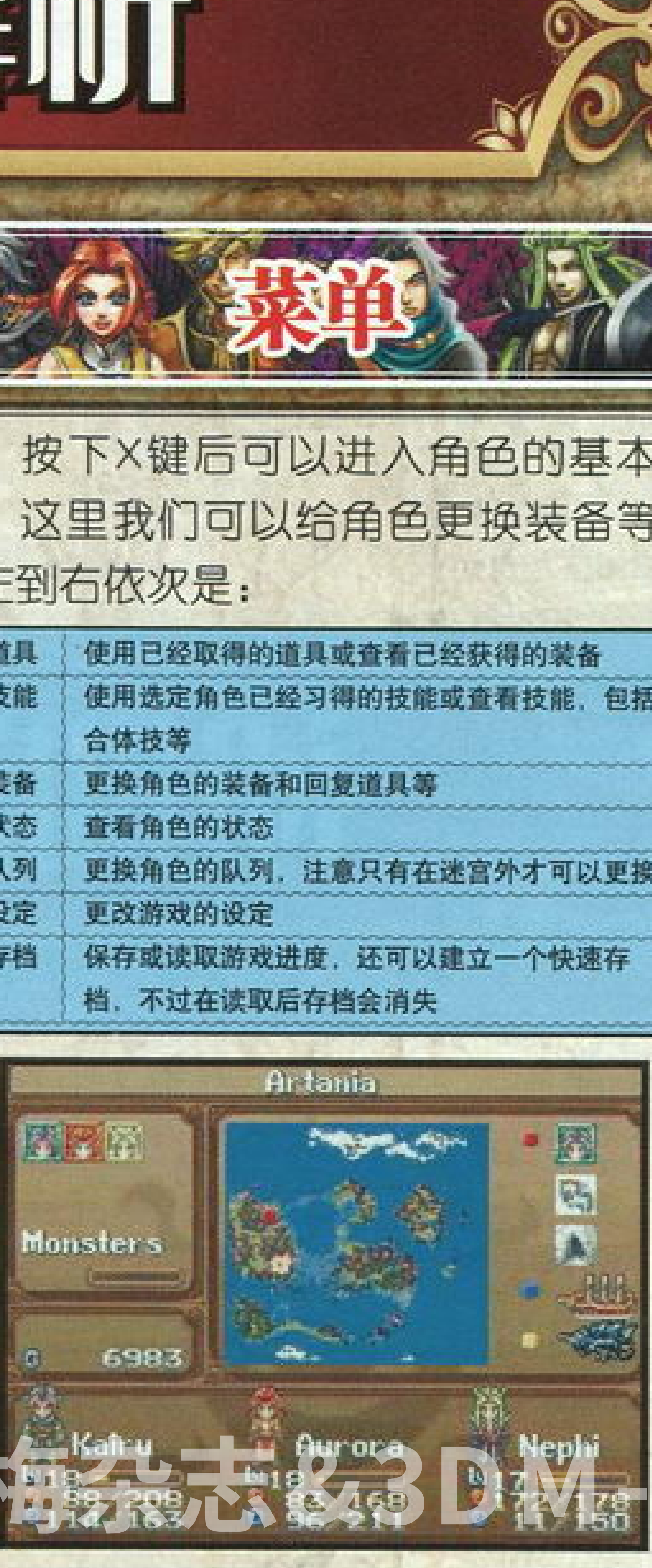
## 基本玩法

该游戏采用了踩地雷式的随机遇敌，玩家在大地图或迷宫中移动即可遇到敌人，本作的遇敌率高得另人发指，且没有逃跑的指令，好在后期的迷宫中存档点还是比较多的，否则还没在迷宫中移动多久就已经弹尽粮绝了。在迷宫中玩家除了要击倒敌人外，还有少量的解谜要素。

## 菜单

按下X键后可以进入角色的基本菜单，这里我们可以给角色更换装备等，从左到右依次是：

| | |
|---|---|
| 1.道具 | 使用已经取得的道具或查看已经获得的装备 |
| 2.技能 | 使用选定角色已经习得的技能或查看技能，包括合体技等 |
| 3.装备 | 更换角色的装备和回复道具等 |
| 4.状态 | 查看角色的状态 |
| 5.队列 | 更换角色的队列，注意只有在迷宫外才可以更换 |
| 6.设定 | 更改游戏的设定 |
| 7.存档 | 保存或读取游戏进度，还可以建立一个快速存档，不过在读取后存档会消失 |




话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 战斗方式

本作的战斗方式有点类似于“《最终幻想》系列”的实时战术战斗(Active-Time Tactical Combat)系统，进入战斗后角色会有一条AT槽，在AT槽蓄满后角色才能够行动，角色除了可以使用普通攻击外，还可以使用特技和合体技攻击敌人或回复我方。另外，本作中玩家若要使用道具的话必须在战斗前给角色装备上，一个角色最多装备4种不同的道具。另外，一种道具只能给一名角色装备，相同的道具是无法给复数的角色装备的，因此如何分配好道具也是玩家需要仔细考虑的。最后要说的是，本作进入战斗后是无法逃跑的，只有后期加入的同伴带有逃跑的特技。

## 技能篇

本作的技能一共分两大类，即角色固有技能和合体攻击技能。

角色固有技能随着该角色的等级提升后习得，习得后即可在战斗中使用，使用时要消耗角色一定的SP，不同的技能消耗的SP数量都会有区别，威力当然也成正比，每名角色最多有八种技能。

当战场上有两名角色参加战斗的次数达到一定程度时即可习得合体攻击技能，合体技能要求两名角色的攻击范围以及AT槽都要达到指定的要求，并且使用时会同时消耗双方的SP，消耗的数值根据角色参与组合的技能而定，相比普通技能来说，合体技能的威力更大，并且范围上都有明显的优势，适合在对付BOSS等强敌的时候使用。

# 初期流程攻略

**1** 游戏一开始主角会进行两场战斗，战斗的难度都不高，第一场凭砍即可通过，第二次则必败，剧情后前往1F左下角的房间可以见到主角的姐姐，注意这里可以找到SAVE点，对话后再前往2F最上方的房间与老爸对话即可出城，出城前记得把城堡内的宝箱搜刮完了再走。

**2** 出城门后前往大地图右下角的Bel Lenora，大地图上的敌人实力不强，不过通常都是三四个一起出现，灵活运用范围攻击技能可以轻松通过，来到城内通过传送点前往道具店和武器店可以免费获得一些装备和道具，出了城后继续向上走，来到Spirit Mountain后前往最上方的神殿，和神殿

www.plumbook.cn

的祭祀对话后就可以返回了，注意神殿内可以免费休息，里面的宝箱也不要错过。

3

一路返回Averay Mansion城，在城门口发生剧情后前往2F老爸的办公室，将水晶的消息告诉老爸后自动回房间休息，第二天一大早再来到办公室内被告知派遣新的任务，内容是消灭西南方向的魔兽。出门前姐姐Aurora会加入队伍，目标是西南方的森林，新加入的Aurora是典型的魔法型角色，她的火焰魔法对冰原上的敌人非常有效，可以多加利用，一路南下来到西南方的森林，在这里可以先进入旁边的村庄Axunburg，剧情后整理一下装备和物品出村即可找到左方的森林。

4

这里的敌人能力又上了一个档次，推荐我方在森林入口打几场将主角一行人提升到5级左右，特别是Aurora的回复技能一定要习得，利用森林外的宿屋休息可轻松练级。进入森林后一直向左上方走，这里的宝箱不太明显，要靠近后仔细调查才可以发现，通过第一个森林版面后会来到一个冰湖区域，这里的冰面是会塌陷的（仔细看就可以分辨出来），如果踩破冰面的话会被直接传送回森林里，小心前进吧。进入森林最深处后可以找到回复点和SAVE点，之后是一场BOSS战，不过本次的BOSS依旧是不可战胜的，HP磨到一定程度后发生剧情并自动回到城内。

5

回到城内发生剧情，第二天早上依旧到老爸办公室接受任务。之后前往地图左下角的Cursed Caves洞穴（位于森林上方），主角的父亲将自己的佩剑交给主角并告诉他一定要通过考验后就离开了，进入洞穴后发现Aurora已经在里面恭候多时了，没办法带上她一起走吧。洞穴中的道路不是很明显，通道也是目前最为复杂的，正确的通道在右上方位置，在地面上的骷髅内可以找到道具，靠近后调查即可，这里的敌人强度不高，加上主角有父亲给予的强力剑的帮助使得战斗非常轻松，不过要注意有一种全身成透明状的史莱姆系敌人会给予我方单体30点以上的伤害，一定要优先击破。进入洞穴的???区域后在最上方发生剧情，主角的剑与洞穴中的机关发生共鸣，两人瞬间被传送到了一个未知的地方。

6

两人被传送到了Seremaze，这里的敌人能力比较高，而且大部分会附加毒和燃烧状态。主角此时会学会一招威力很大的魔法，伤害在400左右，还属于范围攻击，一定要多加利用。从上方的出口绕下来会遇到一个陌生人，交谈后他给我们指明了接下来的方向，一直向右下方前进后会遇到一个小BOSS，该BOSS在第一回合会使用全体必杀，除此之外它的物理攻击不高，推荐Aurora专心回复，而主角则使用刚学会的魔法猛攻。

诺梅来杰&3DMGMV
www.plumbook.cn

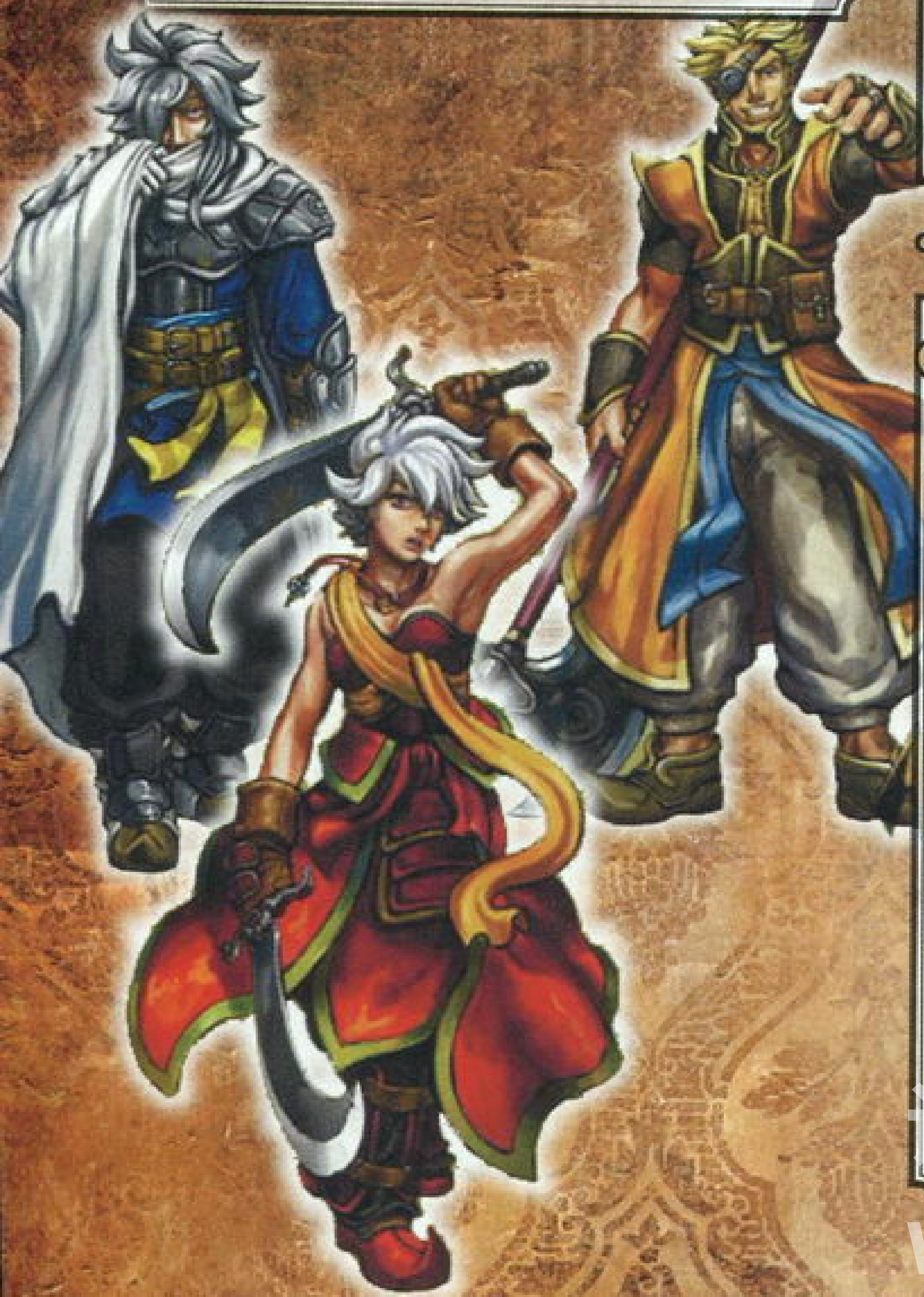
**7** 离开Seremaze后前往右上方的村落，进入村庄后先到左上方的屋子发生剧情，再前往宿屋将躺在床上的病人治好，最后到入口处与两个男人对话。前往酒场和BOSS对话即可发现一名士兵鬼鬼祟祟地离开了，跟踪他到村子右下角调查地上的人即可触发剧情，主角被抓，好在关键时刻有Nephi相救，在路上得到另一神秘女性的帮忙后众人总算逃脱到山洞内。剧情后Nephi加入队伍。

**8** 洞穴内的敌人明显强出不少，多利用Nephi的范围毒魔法，能够一次消灭多个敌人。在洞穴1F先向右边走，到达2层后按A键即可跳过中央的小岛，最后再从右边上到3F，在SAVE点那记录一下后上前触发剧情，Nephi离开队伍后Isa加入队伍，接着便是BOSS战。这个大蛤蟆BOSS的攻击力不高，物理攻击的伤害大约在30左右，Isa的全体回复魔法可以多加利用，多用主角的单体攻击和Aurora的火焰魔法会事半功倍，BOSS在死亡前会使用一次全体强力攻击，会给予我方全体60～80点的伤害，而它的HP大概在1000点左右，注意将我方的HP保持在一半以上会比较安全。将其解决后从左边离开洞穴来到一个村庄，这里可以整顿一下装备，补充点回复道具后从左边的洞穴继续走，值得一提的是该村落上方的洞穴内可以找到不少宝箱，而路上也有不少好装备，包括新同伴Isa的武器等等，千万不要错过，洞穴的通道不复杂，一路向左边走再向下方走即可离开该区域。

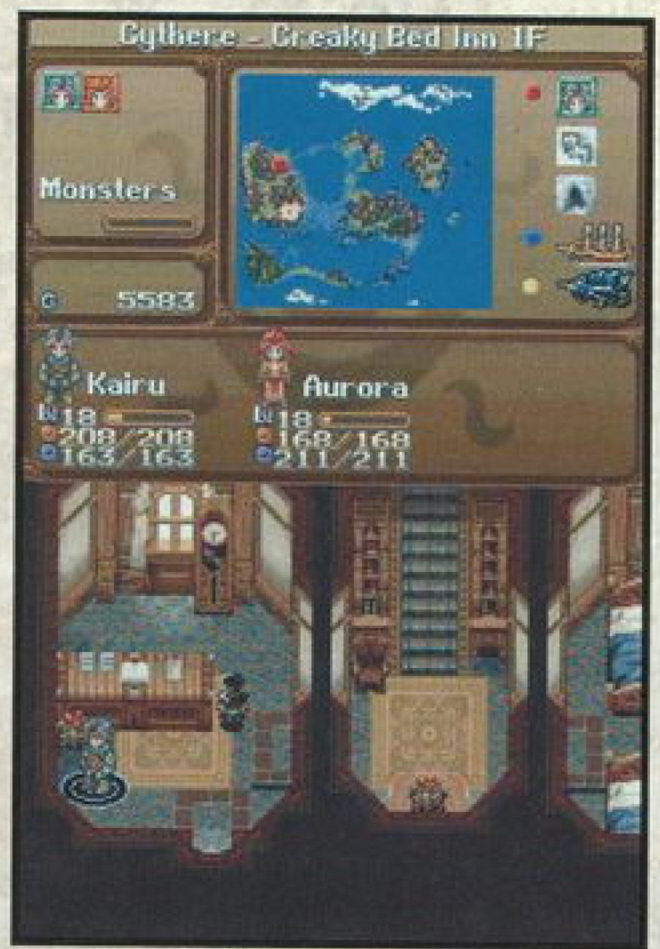
**9** 来到大地图后一直向上走可以到达新的城镇Tradefair，进到城中先到酒场找一个披着斗篷的人对话，得知我方现在需要一艘船，剧情过后分别在服装店，右边码头的一间小屋以及城门入口的摊位那听到我方被通缉的流言，最后进入右方的渔码头即可触发剧情，Aurora因为流言把她形容得很老而发飙，最后导致一行人的行踪暴露，关键时候Isa为替大家挡住追击而留了下来，此时要消灭三个杂兵，难度不高。最后两人乘坐小船漂流到了一个小岛上。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

**10** 剧情后前往上方的Ruined Temple，在这里会遇到新同伴Asi，谈话中他请求主角两人帮他办事，商量后两人同意了Asi的请求。随后Asi加入我方队伍。Asi加入时等级为我方的平均等级+10，因此他在这里可以算是主力了，不过缺点在于没有全体攻击型技能。由于剧情的限制，Aurora在这里无法使用魔法，基本等同废人一个，而敌人的强度又有增无减，所以整体的难度还是比较高的。进入迷宫后一路向上走，在最上方触动机关后掉到底层，此时队伍会被分为两队（按SELECT键切换队伍），我方必须利用上下移动的平台来使两队汇合。使用的方法是站在断裂的平台接口处，等平台移动过来时点击A键即可跳上平台，之后按照右→左→右的顺序移动到3BF（一直乘坐向下的电梯即可），然后通过中央的升降梯前往4BF，到达4BF后乘坐右下角的平台可以来到5BF，5BF则要乘坐左上角的平台。最后到达6BF后向右边前进即可发生剧情，最后Asi离队，从上方的升降台就可快速返回地面一层。



**11** 回到一层后魔法总算可以使用了。顺着地下水路继续向右方走，这里的怪物很强，要注意回复。前进至SAVE点后发生剧情，一连串事件后Nephi再次归队。剧情过后沿着下水道向右边前进，在接近出口时遭遇BOSS。该BOSS有三条触手分身，嫌碍事可以先将它的三条触手打掉，多使用Aurora和Nephi的魔法作为主攻，当然火属性的合体技能也可以多加利用，将触手消灭后再对付本体就没什么难度了。将其消灭后离开遗迹，出大地图后向右下方前进即可找到城市Cythere。




**12** 进入Cythere城后先前往城堡，在2F右上的会议室可以见到Isa，原来她也顺利逃了出来并回到这里，对话后两人离开，先前往城中右上角的宿屋与救了Isa的大叔对话，然后再到城门右边的宿屋与老板对话即可触发剧情，但此时还不可以休息，先必须到城里与一定数量的市民对话，顺便可以搜刮点宝箱，准备完毕后就可以回来选择睡觉了。半夜众人被一阵吵闹声惊醒，原来城市已经遭到帝国军的袭击了，出宿屋后向左边走，一路上打倒几个杂兵即可绕到城堡门口，这里我方二人要对付BOSS，他的攻击方式和攻击力都很差，多用Aurora的魔法即可击倒他，将其打败后两人被暗算，此时控制角色会

www.plumbook.cn

切换到Isa，下了嘹望台后直接进入上方的房间，从左边的门即可通过暗道离开Cythere，不过值得一提的是此时3F的宝物库已经没有人看守了，可以乘机将宝箱搜刮一番，不过也要小心路上的敌人，此时的Isa可是孤军奋战哦。剧情后Nephi将主角两人救出，而Isa也成功逃了出去。

## 13

离开Cythere城后一路南下并进入左边的山洞，在门口众人见到了逃出来的Isa，对话后她也再次加入到队伍中来。剧情后一路向下穿越High Paths山脉，这里的路线并不复杂，周围的山洞内还有不少宝箱，记得回收，来到第三个版面时可以看到一个人鬼鬼祟祟躲在出口处，此时要先将主角的HP和SP加满，再给其装备上最好的回复药，因为主角接下来要单挑BOSS，进入洞后开始BOSS战，该BOSS的攻击方式有两种，近身的物理攻击伤害在80～90左右，而远距离魔法则在50～60左右，因此推荐主角使用远程系的攻击技，这样他是不会使用物理攻击我方的，一看HP少于80就要回复了。BOSS的HP大概有2000左右，使用八次技能即可搞定。

## 14

穿越High Paths山脉后来到沙漠。该沙漠的地形是目前游戏中最复杂的，先向右下角走，连续穿越几个版面后从中间的小道一路直下，最后从右边通过沙漠。沙漠中还有不少洞穴可以进入，里面能够找到不少道具，最后要注意的就是在沙漠中有可能遇上强力的BOSS沙虫，该BOSS的能力非常高，遇到很容易全灭，因此一定要给角色装备上强力的回复药，在最后的通道内干掉BOSS后进入沙漠城市Cenufa。

## 15

进入沙漠城市Cenufa后发生剧情，接着前往最上方的皇宫，在皇宫内先前往左上方的Conference Room，紧接着出来与房间内的NPC对话，再次进入后Isa归队，最后到旁边的房间与老者交谈得知以前发生的事。跟着离开的Isa出皇宫，从左边的通道前往Isa的秘密场所，剧情后回到皇宫，众人商议后决定前往Apogea。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

**16** 准备好后与皇宫门口的人交谈选择第二项即可离开沙漠，此时前往上方的港口就可以乘船，乘船时不会遇敌，算是比较方便的功能吧，不过目前也只能在浅海区移动。乘船向大地图中央的岛屿前进（被月牙型岛屿包围的区域）会发生剧情，再次前进会遭遇海盗，主角和Isa被海盗丢下船，好在二人漂流到到岛屿附近的森林内，此时大叔Rogurd出现并加入队伍，三人商议过后决定先想办法到Apogea，也许在那可以见到失散的Nephi和Aurora。

**17** 离开森林后向地图的东北方向走，来到Apogea时画面自动切换到Aurora一队，此时他们位于一个空中花园内，花园内的结构很简单，利用浮游平台进行移动即可，当然也不要忘记回收宝箱，一路向右移动很快就可以到达遗迹3F，此时画面再次切换回主角队伍。整顿一下主角队伍的装备后开始BOSS战，BOSS大熊的HP有4000，它的攻击都是范围属性的，因此建议我方队员不要靠太近，HP保持在80以上就不会有问题，多使用大叔的单体强力攻击会比较轻松。将其击倒后众人进入Apogea庭院，在2F进入右上方的房间，再一路向上就可以找到通往3F的平台，刚到达3F即

可遇上Nephi和Aurora。之后一路向上到5F，再从右边的升降台绕到5F中央的升降台，这样才可以上升到8F，这里再次遇到Mondu，他的实力和以前一样没什么长进，注意回复即可，最好在SAVE点将Aurora换到队伍中，用魔法很容易打倒他，将其打倒后Apogea开始倒塌，此时必须要在10分钟内返回1F，按照原路返回基本没有什么难度。最后一行人再次回到沙漠都市Cenufa。至此，我们主角的冒险才刚刚开始。

以上是本作初期的流程，之后的内容就留给玩家自己探索了。

**玩后感**

本作加入了许多经典RPG的要素，可惜的是模仿得不到位，搞得游戏最后基本成为一个“四不像”的作品。遇敌率过高，使得游戏的节奏非常缓慢。地图小得可怜，还不可以随意放大或缩小，使得玩家基本看不到自己在地图上的位置。游戏的难度设置上也非常有问题，特别是在沙漠的关卡中，敌人的能力忽然呈几何倍地上升，使得玩家很难有进行下去的动力。音乐平淡无奇，难以给人留下印象，剧情也非常老套。总之，如果不是对RPG超级有爱，还是不试为好。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本作是LucasArts工作室时隔一年后再次推出的“《印地安纳琼斯》系列”最新作，本以为只是纯粹的一款动作遊戏，没想到在战斗的同时还加入了不少有趣精密的解谜要素，使得这款探险遊戏可玩性十足。遊戏的剧情得以重新编写，围绕着金斯顿教授与主角多年前发现的翡翠晶球而展开了一系列争夺宝物的生死战。

文 伊娃
美编 Jux

推荐度 B

光环视频收录

# 印地安纳琼斯与王者之杖

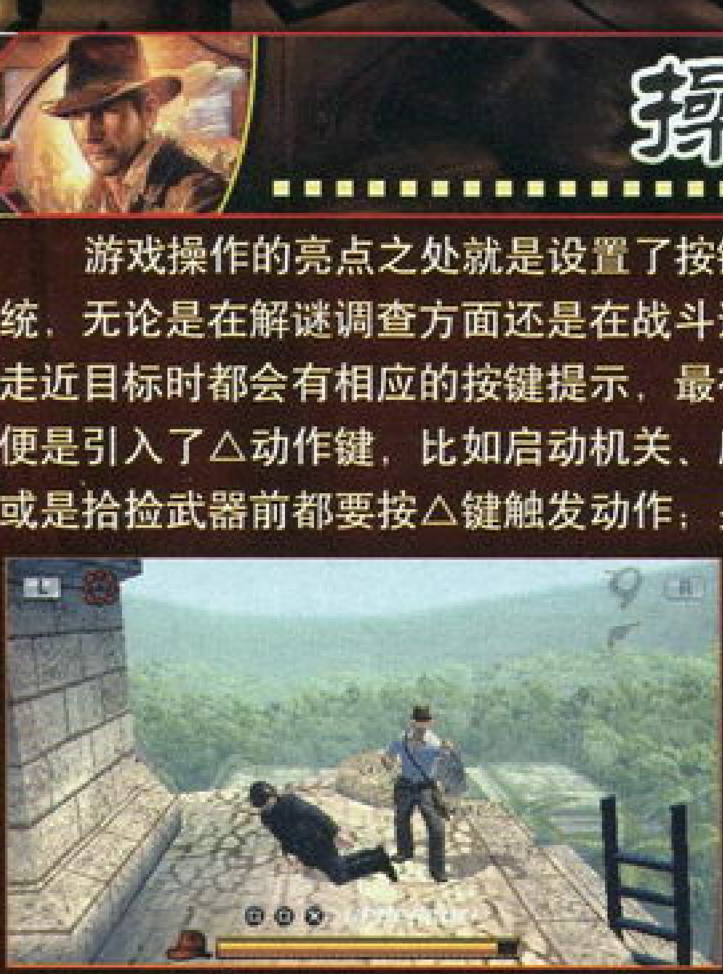
Indiana Jones and the Staff of Kings

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| PSP | LucasArts | ACT | 2009年6月9日 | 美版 |
| | 1人 | 39.99美元 | 无对应周边 | |

# 系统说明

## 操作介绍

游戏操作的亮点之处就是设置了按键提示系统，无论是在解谜调查方面还是在战斗过程中，走近目标时都会有相应的按键提示，最有特色的便是引入了△动作键，比如启动机关、爬上楼梯或是拾捡武器前都要按△键触发动作；另外就是主角琼斯的招牌武器鞭子和手枪的使用，R键配合□键就是使用手枪攻击，而R键配合×键便是使用鞭子攻击或攀爬。



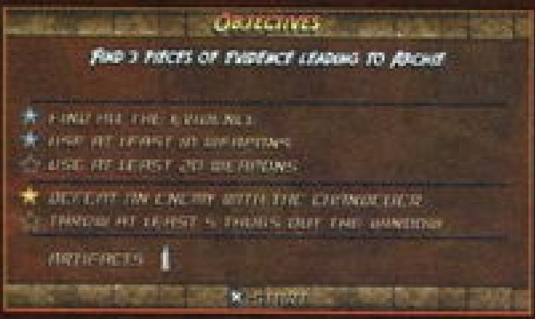
战斗中的操作也十分简单，□键为重攻击，×键为轻攻击，△键为投掷，○为翻滚闪避，L键为锁定目标。通过△□×这三个键位的不同组合便能搭配出漂亮的连击，如□□×□、××□等都会给敌人造成连续且威力惊人的重创。有时还会出现一些QTE操作，玩家只需按照提示按下对应的键位即可。场景中的撬棍、烟花、石头等物都是可以当作道具武器使用的，且攻击力极强。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 关于任务

每个关卡都会列有两种性质的任务：目标任务和奖励任务。目标任务有三项任务，难度递增，但是只要完成第一个目标就能完成该关卡，而其他两个附加的任务如果没达成是不会影响游戏过关的；奖励任务其实也是附加的任务目标，只是难度更大，每个奖励任务表中都有两项任务，任务是否完成也不影响过关情况。只要完成了附加目标任务和奖励任务，系统就会奖励相应数目的“成就（Glory）”，成就可用于主角各方面能力的强化，比如增加HP、增强攻击力等，详细见下表。




| 升级项目 | 所需成就数 |
|---|---|
| HP+25 | 6 |
| HP+50 | 12 |
| HP+75 | 18 |
| HP+100 | 25 |
| 药包回复力+75 | 6 |
| 药包回复力+100 | 12 |
| 武器伤害值+25 | 6 |
| 武器伤害值+50 | 12 |
| 打斗伤害值+25 | 6 |
| 打斗伤害值+50 | 12 |

| 升级项目 | 所需成就数 |
|---|---|
| 连击动作伤害值+25 | 6 |
| 连击动作伤害值+50 | 12 |
| 防御力+50 | 6 |
| 防御力+100 | 12 |
| 手枪伤害值+25 | 3 |
| 手枪伤害值+50 | 7 |
| 投掷攻击伤害值+5 | 3 |
| 投掷攻击伤害值+10 | 7 |
| 扬鞭攻击伤害值+5 | 6 |
| 扬鞭攻击伤害值+10 | 12 |

# 工艺品收集

每个关卡都会有不同数量的工艺品需要玩家收集，有些工艺品的位置十分隐蔽，需细心寻找。收集到的工艺品可兑换相应数量的幸运值（Fortune），用于购买游戏的四大场景的概念原画以及各种秘技，已购买的壁纸可于主菜单的Extras中观看。后面的流程攻略中将会一一列出每个关卡所有工艺品的具体位置，而原画及秘技的购买条件详见右表。

| | 购买对象 | 所需幸运值 |
|---|---|---|
| 概念壁纸 | 唐人街 | 4 |
| | 巴拿马 | 4 |
| | 伊斯坦布尔 | 4 |
| | 尼泊尔 | 4 |
| 秘技 | 战斗时无限HP | 18 |
| | 手枪子弹无限 | 16 |
| | 将敌人一击必杀 | 14 |
| | 道具武器无限使用 | 12 |

# 流程攻略

## 序章 Panama 1922

### Rivalry

终于从演讲大厅出来了，查尔斯·金斯顿（Charles Kingston）博士把我们带到了翡翠晶球的神秘置放处，翡翠晶球对于研究古玛雅天文学起着很重要的作用。马格努斯·沃勒（Magnus Voller）得知后便迫不及待地想要将翡翠占为己有，就像之前的一次大毁灭一样，他肯定会有生命危险，而且在他制造出种种麻烦之前我得赶紧追上他。

**目标任务**

☆拯救马格努斯

☆至少保留30%的HP并拯救马格努斯

☆至少保留70%的HP并拯救马格努斯

**奖励任务**

☆在3分钟内拯救马格努斯

☆按相反顺序触发机关

PDM SMV
www.plumbook.cn

**攻关要点** 刚到达目的地马格努斯就不假思索地将翡翠晶球从祭坛上拿起来了，谁知触动了滚石机关，出口也被封了起来。注意，巷道中有斜坡的地方都会不时掉落滚石出来，快要被砸到时可按○键迅速向旁边躲闪。解除滚石机关的三处祭坛分别位于巷道中亮黄灯处，按△键全部关闭后可将机关解除。马格努斯本想将翡翠据为己有却被金斯顿教授拦下，无奈交出翡翠后一走了之，还扬言他一定会得到它。

| 工艺品位置 | |
|---|---|
| | 起点上方墙壁后面 |
| | 起点对面的骨骼旁边 |
| | 第二个祭坛隔壁 |

# 第一章 San Francisco 1939

## San Francisco Skyline

一大早接到阿奇·谭（Archie Tan）的电话，他说他有些东西给我看，是从一个老朋友——我的考古学导师金斯顿那儿弄来的。金斯顿教授多年前就失踪了，我猜测他可能殉难于某次的考古挖掘中。阿奇不愿告诉我为何事情如此紧迫，就是叫我马上就过去，所以我只能抽空再整理资料了。

**目标任务**

☆击败所有敌人
☆保留至少60%的HP并击败所有敌人
☆保留至少100%的HP并击败所有敌人

**奖励任务**

☆每个窗子都扔出过一个敌人
☆在7分钟内击败所有敌人

**攻关要点** 来到阿奇住处后发现一片狼藉，阿奇也不见了踪影，惊慌失措的潜入者跳窗而去。跟着跳出窗户，接着按△键爬上铁梯再跳到隔壁屋顶上，那人警告我不要再跟着他了。继续跟随潜入者，来到一架电线杆前按△键后再按照提示不断按×键将电线杆推倒，从而到达对面，走电线杆时要根据提示不断按L或R键保持平衡。之后捡起地上的手枪，按R键瞄准吊钩将货物击落，再按×键使得鞭子挂在吊钩上荡到对面。此时会不断出现多批敌人，将他们全部消灭即可过关，战斗难度不高，借助椅子等道具给予重创便能一次搞定。

| 工艺品位置 | |
|---|---|
| | 电线杆附近 |
| | 有手枪的房子后面 |

## Lao Che Lounge

屋顶一战没能从任何人口中获取消息，但是我发现其中一人身上有张佬记旅馆（lao che lounge）的消费卡，这家旅馆被当地一群名为集陈尧（Hip Chen Tong）的恶棍霸占着。于是我猜测，就是屋顶上的那伙人带走了阿奇，所以我得在事情变得更加棘手前将阿奇找到。

**目标任务**

☆找到所有线索
☆使用至少10件武器
☆使用至少20件武器

**奖励任务**

☆利用吊灯解决一名敌人
☆将至少5名敌人扔出窗户

**攻关要点** 场景在饭厅里，椅子和桌上的盘子、瓶子都能拿起来当作武器。当持枪敌人出现时，用枪将上方的吊灯击落将其砸死便可，随后敌人会不断成批出现，所以如果想尽快完成任务，找齐三个线索即可，分别位于钢琴的琴谱中、钢琴左侧墙壁上的挂画后面、大厅中间的桌子上，靠近后分别按△键调查即可。

| 工艺品位置 | |
|---|---|
| | 在挂画线索附近的地板上 |

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## Alleys of Chinatown

我继续跟踪集陈尧的领导人——名叫布兰德·达克（Blind Duck）的男人，他一直在一家旧烟花厂工作，并有着将受害者烫死的变态癖好。我不知道接下来他会怎样，反正我最好要在阿奇把东西交给他们之前将阿奇解救出来，否则一旦他们得到了他们想要的东西，阿奇将必死无疑。

### 目标任务

☆进入工厂

☆在5分钟内进入工厂

☆在3分钟内进入工厂

### 奖励任务

☆拉掉所有脚手架

☆保留至少70%的HP完成本关

### 攻关要点

消灭眼前的两个敌人后拉动开关，吊臂会将对面的墙砸穿，之后从左边的门进入并沿着铁梯来到下一层，这时，脚手架上面会出现一批敌人，利用鞭子将脚手架拉倒便可轻松搞定他们。来到着火的梯子前再使用鞭子将旁边的水管拉断，从而喷水将火熄灭，爬上梯子后又会遇见几个敌人，基本都能轻松搞定。之后再从另一侧铁梯处爬下至一块空地处，有两处的脚手架会依次出现敌人，用同样的方法将脚手架拉倒即可。门后会不断出现敌人，搞定一批敌人后需迅速来到吊架机关旁，按住R键使得吊架将挡路的石狮吊起后进入即过关。

**工艺品位置**

**着火的梯子附近**

**着火梯子上面的房间右下墙角**

**脚手架左下墙角**

## Modern Industry

虽然进了工厂，但解救工作还是一片渺茫。当他们得知我闯入后，便迅速将阿奇押到楼顶去了，并将阿奇的孙女苏姬（Suzy）藏在了装配车间，当我看到苏姬后一切都恍然大悟：阿奇不可能会被一群恶棍给制服，除非他们以他孙女的安危要挟。

### 目标任务

☆解救苏姬并击败所有敌人

☆在7分钟内解救成功

☆在5分钟内解救成功

### 奖励任务

☆使用烟火击中敌人至少8次

☆保留至少80%的HP完成本关

### 攻关要点

阿奇临走前让我一定要找到苏姬，我想苏姬应该就在这个车间里。使用手枪将墙上的配电箱击破，从而挡住旁边的门，然后再来到另一边使用鞭子将吊灯击落从而堵住另一道门。接下来就要逐一打开车间里的木桶了，靠近后按住R键不放就能将木桶的盖子拧开，此时还是会有不少敌人出现的，桌子上有不少烟花，拿起并投掷敌人可一击必杀。苏姬就藏在其中一个木桶中，发现后即过关。

**工艺品位置**

**墙壁挂画后面**

**吊灯堵住的门的附近**

## Blind Duck

最后我终于一路追逐阿奇来到工厂的楼顶上，只见布兰德正派人攻击阿奇，欲将其从楼顶上推下去，而阿奇在得知孙女已安全前是不会采取任何反击的，我当即告诉他苏姬已获救，咱们要赶紧脱身，否则一切都晚了。

### 目标任务

☆击败布兰德

☆保留至少30%的HP完成本关

☆保留至少60%的HP完成本关

### 奖励任务

☆将布兰德扔进天窗

☆在不使用任何投掷武器的情况下获胜

### 攻关要点

阿奇在得知苏姬安全后几招便将身旁的打手搞定了，但是布兰德却不愿善罢甘休。布兰德怀揣四把手枪，并在琼斯掏枪的刹那将琼斯的枪打掉了，此时最关键的就是找到掩体，布兰德开了几枪后就会停下来换子弹，趁机上去不断按×键用鞭子将他手上的枪抢过来（注意千万别离布兰德太近，否则他会主动挥拳攻击），如此重复四次后，两人便开始肉搏战，布兰德在没有手枪的情况下很不经打，几下就可以搞定，当然也可以在天窗或边缘处使用投技将其秒杀。

**无工艺品**

话梅东志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## Fantastic Fireworks

布兰德被我们如此轻松地搞定了，我们的运气相当好。当时整个工厂都处于一片火海之中，在坍塌之前我们没有多少时间了。

### 目标任务

☆活着离开工厂

☆6分钟内离开工厂

☆4分钟内离开工厂

### 奖励任务

☆不要从任何平衡木上坠落

☆保留至少80%的HP逃离工厂

### 攻关要点

阿奇在跑动的过程中不慎随坍塌的地板掉了下去，琼斯要尽快与其会合。本关的目的就是要脱离火海，已经烧焦发黑的柜子等物在靠近时会倒下，而且有些地板也会在不经意时突然倒塌，掉下去是会损失部分生命值的。看见地上的火花就捡起来将附近的窗户炸开，使得新鲜空气进入并暂时降低烟雾的浓度。当画面越来越模糊并且在屏幕上方正中出现了骷髅头时，琼斯就已经在迅速消耗生命值了。注意屏幕右上角的物品提示，可使用时该物品就会亮起，比如使用鞭子荡过坍塌的地板、使用手枪击破灭火器灭火等。之后过横梁时注意上方摆动不停的柱子，一旦碰到就会跌落横梁，安全来到阿奇身边后即过关。

**工艺品位置**

第一个灭火器左前方的墙角

第三个灭火器的通道右转

## Cable Car

我们逃出了工厂，但是事情还没完，集陈党里还有很多肌肉发达的打手，貌似在我们出去后要对付我们的人约占唐人街的一半……，我必须要想办法将阿奇带离这里，好及时解开全斯顿教授的神秘物之谜。

### 目标任务

☆击败所有追击者

☆只跌倒一次并击败所有追击者

☆不跌倒击败所有追击者

### 奖励任务

☆击落5个广告牌

☆不让任何追击者爬上车子

### 攻关要点

被骑摩托车的敌人追击后，按L键瞄准，当准心变成红色时按□键进行手枪攻击，子弹用完后按○键上子弹，注意子弹是一颗一颗地装填的，且一定要用完之后才能上。本关中一定要眼疾手快，屏幕上方出现△键提示时迅速按下△键便可将路旁的广告牌击落以阻挡敌人，如果没有及时将摩托车毁掉，当其追上缆车时，敌人就会跳上车或者从身后将琼斯扣住，此时按照提示不断按对应的键可将其推下车去。

**无工艺品**

# 第二章 Panama

## Up the River

安全逃脱后阿奇将整个事件的经过告知于我，原来全斯顿教授让阿奇保护的神秘物其实就是多年前我们在巴拿马发现的翡翠晶球。该翡翠是玛雅天文学相关研究的重要物品，我必须将其带回巴拿马并破译出其中奥妙，但是那些烟花厂的恶棍又是如何知道此物的呢？他们要它干什么？当时随同全斯顿教授发现该翡翠的只有两个人，我是其中一个……

### 目标任务

☆保护玛吉和船只

☆8分钟内消灭敌人

☆6分钟内消灭敌人

### 奖励任务

☆摧毁所有4座高台

☆将8名敌人扔下河

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

**攻关要点** 琼斯打算渡船回巴拿马，因船只紧张无奈要与一个名叫玛吉（Maggie）的女孩共搭一艘船，这时敌人又出现了，不仅抢走了翡翠还下令干掉琼斯和这位“朋友”玛吉。本关中敌人的围攻技术大增，不过还好地上有很多铁锹、扳手等物可作为武器，攻击力比赤手空拳大得多，还可将敌人扔下河一击必杀。注意要优先干掉攻击玛吉的敌人和破坏船只引擎的敌人，对于站在高台上开枪的可在靠近后使用鞭子将高台拉垮。敌人全部消灭后过关。

**工艺品位置** 船外侧的两个箱子里

## High Road

从船夫那得知，有人已经在巴拿马雇佣了大批唯利是图者去追查我当前所追查的线索，如果这个消息是真的，那么这群人肯定是德国人，并且人数众多。此时我有种不祥的预感，我在与谁敌对？而这个人又在为谁卖命？我不知道他们在玩着什么把戏，但是现在我已经差不多追踪到了他们的隐匿处，就差逾越那最后一座桥……

### 目标任务

☆活命并保护桥梁

☆保留至少50%的HP完成本关

☆保留至少80%的HP完成本关

### 奖励任务

☆5分钟内击败敌人

☆将至少8名敌人扔下桥

**攻关要点** 一路追逐来到一座木质悬吊桥梁上，小心拿着砍刀的敌人，他们会砍断桥梁的绳索，如果四条全部被砍断则任务失败。使用手枪远距离攻击可一枪致命，但是子弹用完后无法上子弹；也可以抄起敌人掉落的铁锹攻击或者将敌人扔下桥。消灭全部敌人后过关。

**工艺品位置** 在桥的两头

## Rolling Rocks

当不少敌人被我扔下桥后，他们的头目苏道（Sudao）转身跑掉了，我一路跟踪他来到已经破旧的古玛雅城，他的巢穴就驻扎在这儿。他其实心里明白古玛雅城已被破坏得差不多了，但令他兴奋的是在我前进的道路上又多了点小麻烦……

### 目标任务

☆到达出口

☆保留至少50%的HP到达出口

☆保留至少100%的HP到达出口

### 奖励任务

☆3分钟内到达出口

☆不跌倒通过平衡木

**攻关要点** 琼斯在底层平台看见苏道从上层溜掉了，所以要想办法到达上层。小心四处滚动的滚石以及喷出的蒸汽，碰到的话都会消耗部分HP。平台四周有两个控制蒸汽的机关，适时关闭后就可以让滚石滚到平台中央的凹陷处堵住三个蒸汽口，这时站在中间的小圆台上即可升至上层。通过横梁时注意上方摆动的机关，适当的时候可停下来等待最佳时机通过，如果不慎被机关打中而跌落会消耗HP。通过后便再一次遇见玛吉，两人一起朝着苏道奔去。

**工艺品位置** 底层平台外沿有两个
过了平衡木后有一个

## Sudao

我紧逼苏道到了他的巢穴，他执着地认为利用翡翠便能发一笔大财，如果我不揍他一顿他是不会交出翡翠的！但我心里明白，像苏道这样爱财的人绝不会轻易屈服。

### 目标任务

☆击败苏道

☆保留至少50%的HP击败苏道

☆保留至少80%的HP击败苏道

### 奖励任务

☆推到所有柱子

☆不利用柱子击败苏道

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

**攻关要点** 本关是对付苏道的BOSS战，BOSS不仅血厚而且他的棍棒武器威力强大十分难缠，向他正面攻击是不可能的。地上的罐子可以捡起来攻击他，趁其硬直状态上去揍他或者推倒附近的柱子砸他，罐子用完后可引诱BOSS到中间的大蒸汽罐旁，在其攻击的刹那滚地躲避，BOSS打到蒸汽罐后就会硬直，趁机上去多揍几拳吧！BOSS的手下会去攻击玛吉，她被打死后任务就会宣告失败，远远地开枪解决就好，如果过去拳脚攻击，BOSS也会跟上去，这个时候就只有被打的份了，因为区域太小会被BOSS挡住出不来……

**无工艺品**

## Three Mirrors

在我打败苏道后，他的手下吓得只能跟我老实交代：正如我猜测，我的老朋友马格努斯正和他那“走正步”的密友（纳粹）在这里。我带着翡翠欲前往神殿，但在我破译金斯顿的信息之前我需要找到三把古镜，它们是打开神殿的关键物品。

### 目标任务

☆收集所有镜子并离开

☆在10分钟内离开

☆在5分钟内离开

### 奖励任务

☆满血完成本关

☆按照相反顺序收集镜子

**攻关要点** 场景回到了最初序章的关卡，但是机关更加复杂，不仅滚石的数量增加还多了横向滚动的滚石。依次进入巷道旁的三个亮黄灯处，活动门会自动开启，走到走廊尽头便能获得镜子，缺口处有不少医药包注意收集。最后一个镜子入手后，再走到巷子尽头右边的出口出去即可。

**工艺品位置**

出发点对面

第一个滚石落点旁

通过右边医药包旁的活动门后通道左边

通过左边活动门后通道右边

左边第二个滚石落点前

## Temple of the Cosmos

拥有了翡翠和三把古镜，马格努斯肯定会在神殿那等着对付我们。他与纳粹们在神殿的天文台结为团体，就等我出现带他们进入神殿内部了。我不知道金斯顿隐藏了什么秘密，但如果这些纳粹也感兴趣的话，我敢肯定很难找出答案。

### 目标任务

☆进入神殿

☆12分钟内进入神殿

☆8分钟内进入神殿

### 奖励任务

☆保留至少75%的HP进入神殿

☆将至少4名纳粹扔下去

**攻关要点** 不断沿着神殿上爬，一路将纳粹全部消灭掉，到了第三层后就可以将纳粹扔下去了，省去不少力气。到达第四层后将边缘的石像推下去让玛吉上来，随后两人合力将尽头挡路的石像推倒。到达顶层后找到三处石柱然后将之前获得的镜子装上，场地中央便会升起一个圆台，将翡翠放上去后，旁边的石门会打开，但不料马格努斯也跟着我们进了神殿。

**工艺品位置**

起点右边

第一个纳粹前

二层左边纳粹前

四层左边

四层推到柱子后柱子底部

## Trapped in Panama

进入神殿内部后我们才得知金斯顿教授曾留给我一样东西，那是一张前往伊斯坦布尔地下一处蓄水池遗址的地图，但是现在不知所处。现在我终于明白了金斯顿在消失的这些年里在干些什么——他一直在暗中搜寻王者之杖，这支杖能将海水劈开、能使柱子着火还能召唤灾难。直觉告诉我那些纳粹并不只是看重了它的历史价值。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

### 目标任务

☆困住马格努斯
☆保留至少40%的HP脱离
☆保留至少70%的HP脱离

### 奖励任务

☆将至少4名纳粹扔下悬崖
☆踢倒所有4个梯子

**攻关要点** 场景仍在神殿顶部，本关的目的就是将石柱上的三个古镜取下并将马格努斯困在神殿里。地上有燃烧瓶，可拿起来攻击纳粹，当拿着撬棍的纳粹出现时消灭他，再利用撬棍将石柱撬开从而获得古镜，每个撬棍只能使用一次，所以要干掉三个拿撬棍的纳粹才行。三个古镜都获得后石门关闭，此时如果有闲工夫就把边缘的梯子都踢下去，然后将剩余的纳粹干掉即可。

**工艺品位置**
- 起点左、右边各一个
- 起点后面
- 神殿后面

# 第三章 Istanbul

## Turkish Gardens

从金斯顿留给我们的信息中得知，目前王者之杖的持有者们将指引道路的罗盘遗失于伊斯坦布尔，他们称之为“指引者”（shepherd），而且他们还将整个故事的来龙去脉都载入了一部编年史册中，目前这部编年史册被藏于苏丹宫殿的地下深处。如果我能找到这部编年史册，那我就能明确目标了。

### 目标任务

☆成功潜入
☆6分钟内成功潜入
☆4分钟内成功潜入

### 奖励任务

☆毁坏所有雕像
☆毁坏所有花瓶

**攻关要点** 进入宫殿大厅后敌人将中央的暗道口封住了，四处观望会发现大厅的四个角落中各有一尊雕像，逐一使用鞭子拉倒，雕像顶部的石台都会掉落下来，恰好有两个完好无损，其中一个刚好掉落在石像旁的机关上，而另外一个则需要琼斯亲自动手推到机关上。之后琼斯站到两个机关中间的机关上，大厅中间的暗道口随之打开，沿着楼梯爬下即过关。

**工艺品位置**
- 起点右边的栅栏后
- 起点左边的栅栏后

## The Radio

我应该在宫殿里把那些纳粹全都干掉的，早明白这点就好了。我必须尽快找到这部编年史册赶紧离开这儿，要不然纳粹迟早会弄明白我来这儿的目的。马格努斯可能拥有那张地图，但如果没有编年史册的话，就算他将蓄水池遗址搜上个几年也找不到任何东西。

### 目标任务

☆找到编年史册并阻止电报发出
☆少于2/3的电报发出
☆少于1/3的电报发出

### 奖励任务

☆保留至少70%的HP完成本关
☆毁坏所有窗户和面板

**攻关要点** 本关要对付的敌人数量很多，而且还要阻止穿白衣服的敌人向外发电报。建议对付纳粹时尽量操起椅子、瓶子等物保证速杀，听见发电报的声音时赶紧过去阻止，或者在远处用手枪射击也行。屏幕右下角会有电报完成槽，一旦蓄满则任务失败。最后会有两个白衣人同时出来发电报，消灭后战斗结束，然后将房内的一处格子门踹开就能找到编年史册了。

**工艺品位置**
- 起点右边的角落
- 中间柱子右侧
- 编年史册旁边

3DM-SMV
www.plumbook.cn

## Elephant

在我拿到编年史册后，却又被纳粹们给盯上了，他们只需多点时间和运气就能把我抓到，要脱身就只有一个办法……

### 目标任务

☆顺利逃脱

☆逃脱时只跌倒一次

☆逃脱时不跌倒

### 奖励任务

☆射中10个桶

☆不让任何敌人爬上大象

### 攻关要点

跳出窗户后，身后传来纳粹追赶的声音，这时一头大象跑来，琼斯趁机跳了上去。随后就是追逐战，按L键锁定追击者，当准心变为红色时开枪射击，当屏幕上方有△键提示时迅速按下就能将路边的障碍物打翻以对付追击者。注意，本关中子弹用完后必须长按○键才能上子弹，子弹未上完也是可以继续攻击的。敌人会趁上子弹的时间追上来并爬上大象，此时一定要按照提示狂按相应的提示键，难度相比之前要高出很多。

**无工艺品**

## Roman Cisterns

当我们来到蓄水池遗址时纳粹们都已经开挖了，他们并不知道还有编年史册这个玩意儿，只是在黑暗中装着炮弹，而我就很清楚要去哪儿。如果我运气好一点儿的话，我就能背着所有人拿走罗盘，可惜天不随人愿……

### 目标任务

☆穿越挖掘场并干掉纳粹

☆4分钟内穿越挖掘场

☆2分钟内穿越挖掘场

### 奖励任务

☆启动所有起重机

☆将至少8个纳粹扔下走廊

### 攻关要点

一直沿着走廊走，扳动起重机的开关就能启动，运气好就能撞到纳粹敌人，不过本关的敌人数量不多，遇见成堆的木箱就将它们推下去，然后爬下楼梯。一路消灭敌人后来到最底层，会同时出现三名敌人，全部搞定后来到白色转盘处，长按R键就能转动转盘继而打开石门。

| 工艺品位置 |
|---|
| 下第一层后右边尽头的箱子里 |
| 下第二层后走廊边的木箱里 |
| 底层木箱里 |

## Waterways

编年史册中记载，蓄水池遗址本归罗马一个地方总督监管，可是这个总督疑心很重，老担心会有人向水里下毒，为了防止这些破坏分子，他特意在入口处建了好多好多扇门，所以要拿到罗盘，我得先过门这一关。

### 目标任务

☆进入第二道门

☆4分钟内进入第二道门

☆3分钟内进入第二道门

### 奖励任务

☆只跳跃一次

☆只开门3次

### 攻关要点

首先要保持平衡通过小独木桥，然后拉动前方的开关，开关打开后水管中会有水流下。此时来到场地右边的小巷道中会获得脱落的转盘，拿到中央的石柱上装上，转动转盘使得水管给铁门右侧的水盆加水，铁门继而打开。进去内屋后先用鞭子将中间的柱子拉倒，然后推动断掉的柱子来到铁门前（水盆中的水漏完后铁门会关上），返回来到侧面的跳台，跳回原场地后给铁门右边的水盆加水打开铁门，再将刚才推过来的石柱拉到铁门下挡住铁门。接下来再给铁门左边的水盆加水，内屋的铁门就会打开，及时进入后过关。

| 工艺品位置 |
|---|
| 起点左边 |
| 第一扇铁门后 |

上海杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

### Shepherd

由编年史册中的记载得知，罗盘被藏于一间很大的密室之中，且这间密室其实就是一个很大的钟摆计时器，要找到罗盘就得先将钟摆的谜底解开。

**目标任务**

☆解谜成功并解锁罗盘

☆在4分钟内解谜成功

☆在3分钟内解谜成功

**奖励任务**

☆摧毁所有墓室（数字间的黄色方块）

☆按顺序击中正确数字

**攻关要点** 本关的任务很简单，就是站在中间的大钟摆上通过L、R键控制方向，再利用滑杆控制钟摆移动，击中Ⅵ、Ⅹ、Ⅸ、Ⅱ这四个数字（无顺序要求）即可打开封印罗盘的机关。过程中会出现几个敌人，可开枪解决。

**无工艺品**

### Collapsing Catwalks

拿到罗盘后得重返蓄水池出口处逃脱，但又一件棘手的事情摆在面前，蓄水池已经遭到破坏，屋顶即将坍塌，起重机等机械全部失灵，可我却不是十分肯定我能否顺利离开这儿。

**目标任务**

☆活着离开

☆4分钟内离开

☆2分钟内离开

**奖励任务**

☆满血完成本关

☆毁坏所有木箱

**攻关要点** 回到Roman Cisterns关卡的场景，玛吉催促琼斯赶紧上去。沿着楼梯往上爬，到了走廊上小心已失灵的起重机，地板也有可能随时坍塌，所以行动不宜过快。坍塌处可直接跳到对面，如果太远跳不过去可以利用鞭子荡过去，到达顶层出口处后过关。

| 工艺品位置 | |
|---|---|
| | 二层第一个木箱中 |
| | 三层起重机右边 |
| | 顶层左边第一个木箱 |

## 第四章 Nepal

### Up the Himalayas

根据罗盘显示我们要前往尼泊尔，我查阅了编年史册，王者之杖就藏在一座名为Suya Desh的虚构之城的地下庙宇中，有了王者之杖的能量，这个城市常年温暖如春，真希望这故事是真实的。现在我得暂时离开玛吉和供给物，先爬上喜马拉雅山再说。

**目标任务**

☆活着到达山顶

☆7分钟内到达山顶

☆5分钟内到达山顶

**奖励任务**

☆不跌下任何悬崖

☆不被任何落石击中

**攻关要点** 一路从庙宇的外边缘往上爬，上方有沙砾落下时赶紧躲开，因为落石紧接着就会掉落下来。遇到平衡木一定要等大风过去之后再过，否则会被风吹下悬崖，但是在爬台阶时不受大风影响。爬上第五个梯子后连过两个平衡木即过关。

| 工艺品位置 | |
|---|---|
| | 爬上第二个梯子后拉倒第一个石像 |
| | 爬上第四个梯子后平衡木对面的平台拉倒第二个石像 |

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## Hidden Paradise

找到城市的入口后，我又折回去将玛吉以及供给物接了上来，进城后发现一切都如传说的一样——一小片被阿尔卑斯山脉环绕的天堂，而且这儿的空气明显要充足得多。令我们感到更加惊喜的是我们一直在寻找的人就在这儿等着我们！

### 目标任务

☆挺过纳粹的攻击

☆击败15个纳粹

☆击败25个纳粹

### 奖励任务

☆只点亮一个烽火台

☆完全摧毁木桥

### 攻关要点

到达顶部后居然碰见了坐着轮椅的金斯顿教授，他居然还活着！本关中纳粹数量很多，趁早使用鞭子将右侧的木桥破坏避免敌人在上面开枪射击，然后敌人会从两边的绳索上滑下，打斗过程中切记拿火把将两边的烽火台点燃以寻求帮助。但是烽火台过一段时间就会熄灭，得重新点燃，点燃六次后过关。

**工艺品位置**

起点左边的架子

起点前面的架子

过桥后火把旁的架子

（都需要将敌人扔过去砸碎才能看见）

## Breakthrough

在我寻找城市入口的时候，城市的居民们已经在部署防御工作了。我必须要赶在纳粹之前拿到王者之杖，玛吉也这么认为，现在就剩最后一个障碍了——一堵高200尺、厚20尺的石头墙。

### 目标任务

☆撞开石墙后的门

☆20发以内撞开门

☆15发以内撞开门

### 奖励任务

☆将5个纳粹扔下高台

☆保留至少75%的HP完成本关

### 攻关要点

石头墙挡住了去路，琼斯要控制投石车砸破石墙，L、R键控制投石车方向，按×键蓄力发射，蓄满三格将上层的石块砸掉即可。期间还有纳粹出来捣乱，要全部干掉，且还会有敌人在前方左右两侧的高台上开枪射击，利用投石车砸之。等看到石头墙后面的小木门后用投石车砸开即过关。

**工艺品位置**

用投石车砸坏左边最近的高台

用敌人砸掉投石车右边的石堆

## Shaken Up

我们从小木门进入后迅速穿过洞穴，但如果他们也跟着进来了，而我不采取任何措施，他们将片甲不留大肆掠夺整个庙宇，包括王者之杖。

### 目标任务

☆进入神殿

☆5分钟内进入神殿

☆3分钟内进入神殿

### 奖励任务

☆将4个纳粹砸到瓦砾上

☆保留至少80%的HP完成本关

### 攻关要点

进入庙宇后几个纳粹也紧跟了上来，干掉拿着撬棍的纳粹获得撬棍，将入口处的两个大柱子撬翻从而砸破入口的石桥，并获得转盘，再一次获得撬棍后启动中间位置的两个大齿轮，随后拿着转盘来到大门侧面装上，按R键转动转盘，门打开后进入即可。

**工艺品位置**

起点左、右边的石柱后各一个

起点左前的石柱旁

读游杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## Sanctuary

庙宇中神殿的内部就像一间古老的磨坊，中央的高台四周是黑洞洞的悬崖，而高台中间的几个齿轮控制着周围四个方位与高台的连接，我必须要在纳粹找到另外的入口前拿到王者之杖。

### 目标任务

☆拿到王之杖

☆8分钟内拿到王者之杖

☆7分钟内拿到王者之杖

### 奖励任务

☆转动齿轮少于15次

☆转动齿轮少于20次

**攻关要点** 爬到高台的最高层，将转盘转向左侧的平台，则会出现一座连接桥，走过去用鞭子启动齿轮；然后再上高台将转盘转向右侧，再过去推动齿轮使其运作；最后分别将高台上三层大小不一的齿轮全部移动到放有王者之杖的平台，机关打开后就过去拿吧！意外的是，琼斯不该轻信玛吉将王者之杖扔给了她……

**工艺品位置**

起点左边的柱子

右边平台柱子后

## Nazi Ambush

我不得不去揣测之前玛吉为何要一路协助我，原来她也是为了王者之杖，直觉告诉我她的真实身分肯定不简单，但是现在我只希望我能早日抓住她。

### 目标任务

☆到达出口

☆9分钟内到达出口

☆6分钟内到达出口

### 奖励任务

☆保留至少75%的HP完成本关

☆不使用医药包过关

**攻关要点** 追上玛吉的时候玛吉竟然被纳粹给抓住了，玛吉解释道她是为英国政府而工作，拿走王者之杖也只是为了不让纳粹得手。本关只需一直向上追爬，一路会有很多敌人，要特别小心持枪的敌人，站在边缘处将敌人直接扔下去会省事很多。到达第七层消灭所有敌人后上楼梯即过关。

**工艺品位置**

三层最左边、四层最左边

五层最右边、六层最右边

## Suya Desh

金斯顿和玛吉都被玛格努斯带上了Odin——一架巨大的齐伯林式飞艇，我刚出来时他们正要起飞，还好在玛格努斯和王者之杖永远消失之前我还有最后一次机会进入飞艇。

### 目标任务

☆进入飞艇

☆8分钟内进入飞艇

☆4分钟内进入飞艇

### 奖励任务

☆只开一次门

☆摧毁所有阳台

**攻关要点** 先解决掉两名看门的敌人，之后尽快将两侧的平台拉倒，因为会一直有敌人在上面开枪攻击，很难缠。在下一波敌人出现前迅速将起点处的开关拉下，然后来到斜对面转动转盘，门就会打开，对于围攻上来的敌人开枪解决掉以节省时间，因为门会慢慢关上的。出门后跳过两道坎再使用鞭子荡上飞艇即过关。

**工艺品位置**

起点背后

起点前门旁

门后

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 第五章 Odin

## Airship of the Future

上了飞艇后发现纳粹将入口全部锁死了，我爬上顶部甲板想找到另外的舱口，螺旋桨高速运转吹出的风好大、好冷……

### 目标任务

☆进入吊舱

☆6分钟内进入吊舱

☆4分钟内进入吊舱

### 奖励任务

☆将10个纳粹扔下飞艇

☆保留至少75%的HP完成本关

**攻关要点** 本关主要目标就是将走道中间的两堆箱子移走从而找到舱门。甲板下会不断有敌人出来，干掉几批后会有拿撬棍的敌人出现，获得撬棍后将甲板中间第一堆箱子的绳索撬断，等到螺旋桨再次启动时箱子就会被吸走，之后再跟敌人打几个回合后拿撬棍的又出现了，用同样的方法将箱子移走后就直接往里走，转动转盘舱门就开了。

| 工艺品位置 | |
|---|---|
| | 左边第一堆箱子后 |
| | 右边第二堆箱子后 |

## German Cooking

一上去就进了餐饮部，看起来挺豪华的，玛格努斯一直都非常重视饮食方面，而我却把这里弄得一团糟，这对他来说实在是糟糕透了。

### 目标任务

☆击败所有纳粹

☆6分钟内完成关卡

☆4分钟内完成关卡

### 奖励任务

☆砸掉所有3个炉子

☆每个窗户都扔一个纳粹出去

**攻关要点** 不断消灭敌人即可，餐厅里的椅子、饮料瓶都可以拿起来砸，饭厅的敌人全部干掉后，发现玛吉就被押在里面的厨房里，进去随便拿厨房里的锅碗瓢盆等物击退敌人就可以了。

| 工艺品位置 | |
|---|---|
| | 用敌人砸坏中间的餐车后出现 |
| | 厨房中 |

## German Aviation

寻找王者之杖变得毫无头绪，我想我得离开飞艇才是，那就意味这我们必须找到飞机才行，不过飞艇上刚好有个飞机棚。我用一架就够了，其余的我想也没必要给纳粹留下。

### 目标任务

☆成功放下两架飞机

☆8分钟内放下飞机

☆7分钟内放下飞机

### 奖励任务

☆扔10个纳粹下去

☆保留至少75%的HP完成本关

**攻关要点** 场景上方悬挂着两架飞机，要将飞机放下就必须把飞机下面的铁窗打开。一层的两个角落里各有两个机关扳手，二层有一个，按照顺序启动三个机关就能将飞机放下，如果顺序不对机关就会亮红灯。敌人出现的频率非常高，没有必要一味攻敌，跑动起来找机关才对。两架飞机都放下后过关。

| 工艺品位置 | |
|---|---|
| | 右边吊层上的红色工具箱里 |
| | 一层角落的红色工具箱里 |

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## Ancient Relics

我还是不太信任玛吉，但我又不忍心把她丢给纳粹不管，救出她后我们来到了货舱，欲找到上去的出口。

**目标任务**

☆安全逃脱

☆6分钟内逃脱

☆4分钟内逃脱

**奖励任务**

☆把10个纳粹扔出门外

☆保留至少75%的HP完成本关

**攻关要点** 拉下货舱中央的机关引发警报，接着就一直消灭敌人，直到拿着撬棍的敌人出现，获得撬棍后将货舱中的三条钢索撬断，悬挂的大炮就会掉下来砸开门，进门过关。

**工艺品位置**

起点右边的木箱中

木箱堆上面

## German Athletics

紧跟玛格努斯来到飞艇的训练室，本以为可以趁机锻炼一下，但是这儿比我想象的要拥挤得多。

**目标任务**

☆突破封口

☆5分钟内完成突破

☆2分钟内完成突破

**奖励任务**

☆保留至少75%的HP完成本关

☆进入秘密房间

**攻关要点** 玛格努斯进来后就从出口逃跑了，还锁上了门。室内有两个放哑铃的架子都可以推倒，其中一个可以将立柜前的木桌砸坏，另外一个上的哑铃滚下来后会砸坏对面的木墙，木墙后面有一把撬棍，拿来将立柜旁的管道撬开，然后就能将立柜推倒从而砸坏墙壁，爬上倒掉的立柜往里走便过关。

**工艺品位置**

玛格努斯逃走的门前

秘密房间里

## Magnus Voller

一路追逐玛格努斯到飞艇外部的桥梁上，在我快抓住他时他又狡猾地进了门，但他已经无路可走了。我把玩着我的左轮手枪，心想如果我进了这扇门，那我们两个就只能有一个活着出来。

**目标任务**

☆打败玛格努斯

☆保留至少30%的HP打败玛格努斯

☆保留至少50%的HP打败玛格努斯

**奖励任务**

☆将玛格努斯砸向钢琴

☆3分钟内打败玛格努斯

**攻关要点** 进去之后手枪就被敌人夺走，本关是难度很大的BOSS战，一开始要解决几个杂兵，之后玛格努斯亲自上阵，并拿起冲锋枪一阵扫射，这时一定要躲在石像后面，趁他换子弹时冲上去抡起一鞭，然后一组□□×□攻击就能将玛格努斯的冲锋枪打落。接下来就是两人面对面肉搏战了，BOSS的攻击力极强，而且琼斯攻击的机会非常少。按L键可躲避其轻攻击，当BOSS举起右手欲重攻击时按○键回避并按×键反击，但也只能打上两拳左右，而且回避的时间很难掌握，需多练习。反击几次后战斗就会轻松很多，一直绕着石像跑动引诱BOSS撞上石像，趁其硬直状态给予其几次重攻击便可结束战斗。

**工艺品位置**

起点右边石像后

桌子后

话游杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## Race Across the Sea

从飞行中的齐伯林式飞艇上跳下去是我做过的最不明智的一件事，玛吉也因为害怕而惊叫起来。我这样做至少能保证王者之杖不会被纳粹再次夺走，换作别人同样也会认为这样做很值，不过话说回来，接下来会怎样我也说不清。

### 目标任务

☆逃脱成功

☆逃脱时只跌倒一次

☆逃脱时不跌倒

### 奖励任务

☆射中10个石堆

☆不让敌人爬上车子

### 攻关要点

跳下飞艇后，王者之杖居然真的将海水劈出一条裂缝，纳粹也不甘示弱紧跟着跳下来了，不过我们抢走了他们刚放下来的汽车。本关依然是追逐战，不过如果直接攻击纳粹的摩托车的话速度太慢，建议射击旁边的石堆砸死对方，一路依照提示按△键即可。

无工艺品

## The End

当玛吉和琼斯顺利上岸后，玛格努斯和纳粹们还正在裂缝中驾驶着那架豪华的飞艇，此时王者之杖的魔力消失，海水也因此而合拢，飞艇被淹没……突然王者之杖变成了一条金色的蟒蛇缓缓游进了树丛之中，而琼斯，自然是抱得美人归啦！（旁白：剧情好老套，两个人明明在相识的过程中没什么情感方面的交叉点，最后却莫名成了恋人……）

### PS.

游戏通关后开启隐藏关卡Time Trial，本章中共有三个小游戏，就是考验玩家在规定时间内的攻敌能力以及平衡感等方面的特殊关卡，算是末了对玩家的最后一次考验吧！（这三个小游戏的开启条件分别是以简单、中等、较难三个难度将游戏所有关卡通关后才能开启。）

### 玩后感

游戏通关后还有点意犹未尽，不过还好最后的隐藏关卡让人充实了不少。游戏系统在动作游戏尤其是在欧美电影改编作品中算得上是上乘佳品，一气呵成的剧情加上丰富的游戏内容使得本作具有相当高的吸引力。剧情虽然老套但是简单明朗，没玩过该系列的玩家也能很快上手。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 koflover 编 羽纹 美编 咕噜

# Fate／无限代码 携带版

Fate／アンリミテッドコード ポータブル

| PSP | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Capcom | FTG | 2009年6月18日 | 日版 |
| | 1～2人 | 5240日元 | 无对应周边 | |

《Fate/Stay Night》相信大家都不会陌生，这款曾创造过销量奇迹的AVG游戏不但曾被改编成动漫、小说等作品，而且由此衍生出的游戏也不在少数。《Fate/无限代码》就是其中之一，这款由格斗天尊Capcom发行的类3D格斗游戏曾登陆于街机和PS2平台，而且获得了玩家的一致好评。如今本作又被移植到PSP平台，对于动漫迷和格斗迷来说都是个令人激动的好消息。下面的攻略就让我们从最基本的东西开始介绍吧。

## 游戏模式介绍

### ARCADE

传统的街机模式，在该模式下通关可以开启一部分隐藏要素。

### VS-CPU

选择指定的电脑对手进行自由对战，可以磨练个人实力。

### VS-2P

联机对战模式，用来和朋友切磋技艺。

### WATCH

设定好双方电脑选手后进行观战的模式。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## TUTORIAL

教学模式，练习游戏中的基本操作和进阶操作，借此了解到游戏中重要的系统操作。

## PRACTICE

练习模式，一般都是让电脑来当活靶子练习连续技。

## SURVIVAL

生存模式，与电脑对手进行车轮战。需要全部角色在街机模式下各通关一次后才可以开启该模式（原先表示为？？？）。

## MISSION

任务模式，按照相应的条件要求完成不同的任务关卡。任务数量很多，完成条件也很有趣。

## EXTRA

鉴赏模式，在这里可以查看游戏图片、动画、人物模型等等。

## OPTION

设定模式，游戏的存档功能也是在这里设定的。

# 系统操作解说

本作的系统操作相当复杂，要把这么多系统操作的规则都记下来对于新人玩家来说是件很头疼的事情，即使是格斗游戏达人，要熟练掌握也要花上一些时间。不过话说回来，只有系统操作足够复杂才能满足玩家的自我挑战欲，否则又如何区分出高手和新人的区别呢？下面我们就来仔细研究下这些系统操作内容吧（按键以游戏默认设置为准）。

## 基本操作部分

①和传统2D格斗游戏类似，方向键“前后上下”分别对应“前进、后退、跳跃、下蹲”，后方向要素指令同时还包含防御功能（注意没有空中防御），方向键“前后”连按两次（第二次需持续按住）是前冲和疾退。

②在跳跃中再次输入上方向要素的指令是二段跳跃，先输入下方向要素指令再跳跃的话是大跳跃（类似于《KOF》的大跳跃）。

③按键“□△○”分别对应“弱、中、强”通常技，大部分通常技都可以取消特殊技、必杀技和超必杀技，按照“弱→中→强”的顺序可以连锁攻击。

④“→+□+△”是投技，有失败动作，必须在近身时才能成功，而对方使用投技时输入同样指令还可以拆投；“←+□+△”的近身投技没有伤害，抓住对手将其推向身后方向使其硬直（类似于八神庵的屑风……）。

⑤在空中受到攻击时按下任意攻击键可以受身（配合方向键可以控制受身方向），避免被空中追打。

⑥倒地时按下任意攻击键可以快速起身（配合方向键可以控制起身方向），避免被倒地追打。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 轴移动

按下“△+○”是向画面内侧移动，“下方向要素+△+○”则是向画面外侧移动，一般这是3D格斗游戏才有的动作，不过轴移动在本作只是闪避动作的变形，和真正3D格斗游戏的轴移动动作还是有些差别的。

# 体力槽

用来计量双方角色的生命值，一共有2档，全满时体力槽为蓝色，第一档为绿色，第二档为黄色，被连续攻击时损失的体力部分暂时以红色表示。受到攻击或者防御必杀技时都会损失体力，但是，角色不会因为防御对方的必杀技而使体力为0（也就是说不会活活“挡死”）。此外，虽然所有角色的体力槽长度是一样的，但是不同角色的体力是不同的：

| 各角色体力一览 |
|---|
| 11500→Berserker、Saber Alter |
| 11000→言峰绮礼 |
| 10500→Saber |
| 10000→卫宫士郎、Archer、芭洁特 |
| 9800→远坂凛、露维亚瑟蕾塔 |
| 9500→Lancer、Rider、吉尔伽美什、Assassin |
| 9300→Caster、Zero Lancer |
| 9000→间桐樱、莉婕丽特 |

# 魔力槽

相当于能量槽，一共有3档也就是满值为300%，角色攻击命中或使对方防御、防御对方攻击以及被击中时都会提升魔力。当连续技达到一定连击数时，魔力槽提升速度上升（连击数超过50%时魔力槽将停止提升）；自己剩余体力越少，魔力槽提升速度也就越快；使用反弹防御或超必杀技后的短时间内魔力槽暂时不会提升。每积蓄100%的魔力槽，魔力槽上方就会浮现咒印的图案，这点很忠实于原作，以下动作将会消耗魔力。

| 魔力消耗动作一览 |
|---|
| 魔力开放（要求魔力槽100%以上，魔力开放状态下持续消耗魔力） |
| 魔力开放取消（消耗100%魔力，剩余魔力将用来维持魔力开放状态） |
| 紧急魔力开放（消耗200%魔力，剩余魔力将用来维持魔力开放状态） |
| 超必杀技（消耗50%～200%魔力不等） |
| 圣杯超必杀技（消耗全部剩余魔力） |
| 部分特殊技（消耗30%～50%魔力不等） |
| 反弹防御（要求魔力60%以上，失败时消耗60%魔力，成功时不消耗魔力） |
| 强反弹攻击（消耗50%魔力，命中时会削减对方50%魔力） |
| 反弹冲刺（消耗100%魔力） |
| 防御反击（消耗100%魔力） |
| 高级防御（消耗30%魔力） |
| 指令为“←→+○”的必杀技（消耗30%魔力，命中时会削减对方50%魔力） |

合理利用魔力槽是取得胜利的关键，这也是区分高手和新人的分水岭之一。

# 重力等级

本作的独特系统，角色受到攻击浮空时如果再被追打，那么就会使重力等级提升，也就是说角色下落的速度会变快。这是为了防止反复利用“浮空技→追打→浮空技”这样的循环进行无限连。某些特殊技巧可以消除对手的重力等级，使对手恢复正常下落的速度。一般来说带有这种效果的都是一些超必杀技，魔力开放后也可以消除掉对手的重力等级，灵活利用这一点，可以发掘出更加强力的连续技。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 反弹防御

类似于“返技”的动作。要求有60%以上的魔力并处于站立可自由行动的状态，此时按下X键可以使用反弹防御。在对手攻击自己的瞬间使用反弹防御，可以使对手硬直且不消耗魔力，之后按下攻击键还可以进行反击（强攻击会消耗魔力）；若反弹防御失败的话将损失60%魔力并出现硬直，而且在一段时间内不能够再次反弹防御。

## 反弹冲刺

同时按下“→+X”可以使用反弹冲刺，冲刺过程中可以防御上中段攻击，消耗100%魔力。此外反弹冲刺可以用来取消通常技和特殊技动作，也又可以被通常技、特殊技　必杀技和超必杀技取消，这是组成连续技的一个实用手段。

## 高级防御

在防御时输入“后方向要素+□+△”可以使用高级防御，此时可将对手向后推出一定距离，在被对手压制到版边时非常有用，消耗30%魔力。

## 防御反击

在防御时输入“→+△+○”可以使用防御反击，类似于“《KOF》系列”的防御反击，没有伤害但可以将对方击倒（部分角色例外），消耗100%的魔力。比高级防御的作用更为积极主动，但消耗魔力也更多。

## 跳跃取消

在特定的攻击动作命中后（一般是能够使对方浮空的通常技、特殊技和必杀技）可以用跳跃动作取消，也就是所谓的JC（JUMP CANCEL），依靠这个技巧可以及时进行浮空追打。需要注意的是，JC有个极短的预备动作，这个动作是可以靠必杀技来取消的，活用这一点可以打出高难度的连续技（只要操作足够快），这在游戏中被称作JCC（JUMP CANCEL CANCEL）。但是被JC的必杀技不能再用来JCC，也就是说不能反复使用同一招来进行循环。

## 魔力开放

在拥有100%以上的魔力，并处于站立可自由行动的状态时，同时按下“□+△+○”可以使用①魔力开放（类似于“爆气”）。在魔力开放状态下，有很多特效：

①魔力开放的瞬间，可以将身边的对手弹开；

②魔力开放后，魔力会徐徐减少，魔力为0时魔力开放状态消失；

③魔力开放后可以持续回复少量体力，魔力开放前拥有的魔力越多，魔力开放持续时间就越长，所以回复体力量就越多（100%→1000，200%→2000，300%→3000，卫宫士郎在300%时能回复约3350的体力）；

④可以用超必杀技或者圣杯超必杀技来取消必杀技，也就是通常所说的SC（SUPER CANCEL）；

⑤反弹防御和“←→+○”指令的必杀技不再消耗魔力；

⑥剩余魔力不足100%时也可以使用超必杀技，之后魔力变为0；

⑦跳跃的预备动作可以用下方向要素取消，也就是说无需再用必杀技进行JCC，更容易组成连续技；

⑧满足一定特殊条件时（通常条件是拥有300%魔力时进行魔力开放），可以激活角色的特殊能力，不同角色的特殊能力有很大的差别。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

魔力开放的持续时间很短，再算上期间使用特殊动作所带来的魔力消耗，实际持续时间可能只有几秒。但是，魔力开放状态下角色的实力非常强，想利用好这段黄金时间，就需要事先反复练习了。

## 魔力开放取消

在攻击动作中（除了超必杀技）同时按下“□+△+○”，可以用魔力开放取消硬直动作，消耗100%魔力，并且没有持续回复体力的能力。其他特效与正常的魔力开放相同。显而易见，这个技巧是为了更加疯狂的连续技而生的。

## 紧急魔力开放

在受到攻击或者防御时同时按下“□+△+○”，可以靠魔力开放动作将对方弹开，消耗200%的魔力，但是不能得到任何魔力开放的特效。除了用来濒危救急，这个技巧没有什么特别的意义。

## 圣杯系统

双方体力槽中间的杯形计量槽被称作圣杯槽，双方彼此造成伤害时圣杯槽能量会上升，合计损失体力达到10000时就会蓄满。最后给对方造成伤害的一方将会取得圣杯使用权，此时其体力槽下方出现“Holy Grail MAX！”的字样，同时体力槽部分将会闪光，持续一段时间。一方圣杯使用权的持续时间结束的话，圣杯槽能量将会恢复为99%，直到有一方再次将它蓄满并取得圣杯使用权。

当角色在圣杯使用权的持续时间内并拥有300%魔力时（此时魔力槽上方将会一直浮现咒印的图案）同时按下“□+△+○”将会发动圣杯开放，此时除了正常魔力开放所拥有的特效外，还拥有如下特效：

①持续回复体力的上限增加（通常角色为4500，卫宫士郎为6300）；

②魔力徐徐减少的速度下降，也就是说圣杯开放可以维持更长的时间；

③利用圣杯开放取消攻击动作时（类似于魔力开放取消），同样拥有持续回复体力的能力；

④在圣杯开放的持续时间内，可以使用圣杯超必杀技（也就是EX超必杀技，部分角色的EX超必杀技还有其他条件）。圣杯必杀技威力惊人，命中后至少能夺去对手大半体力，无论命中与否，使用后都会消耗掉全部魔力，并且圣杯槽会关闭，直到下一局时才可以重新使用。也就是说，圣杯超必杀技一局只能使用一次。

圣杯超必杀技非常刺激，虽然限制条件苛刻，却有一发逆转的威力。即使实用性不足，也能满足不少玩家的自我展示欲望，很类似于《GGXX》中的一击必杀技。不过在对战中如果刻意为了使用圣杯超必杀技的话，那多半都会输得很惨，因为谁也没有绝对的把握保证最后一击拿到圣杯使用权，万一被对手拿到最后一击那就弄巧成拙了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 隐藏要素

## 隐藏人物出现条件

莉婕丽特

使用五名不同的角色在街机模式下通关；或者使用Caster或Assassin击倒作为最终BOSS的Berserker。

Saber Alter

使用十五名不同的角色在街机模式下通关；或者在莉婕丽特已出现的情况下，使用Saber或Archer击倒作为最终BOSS的吉尔伽美什。

Zero Lancer

在Saber Alter已出现的情况下，选择任意角色在街机模式前5局内曾三次使用超必杀技终结对手，之后Zero Lancer会乱入作为第6局的对手，击败他并通关即可使用。

## 隐藏服装出现条件

Saber Lily

使用Saber和Saber Alter在街机模式下各通关一次。

吉尔伽美什

使用吉尔伽美什在街机模式下通关。

## 隐藏系统人语

在街机模式下选择随机角色“？”通关，之后在System Voice中新增选择“伊莉亚”。

## BGM选择

在任务模式下完成所有角色的EX任务（也就是迷你游戏）。

# 生存模式

选择所有角色在街机模式下各通关一次，原先游戏模式下的“？？？”变为生存模式可供选择。

## 图片和动画

图片

第1、3、4张要求选择该角色在街机模式下通关；第2张图片要求该角色完成生存模式中的STANDARD模式。

动画

开启所有隐藏人物并全员角色在街机模式下通关，共5段动画。

## 隐藏场景

使用Zero Lancer或言峰绮礼在街机模式下通关，之后可以在其他模式下选择他们所属的场景。

## 最高难度选择

生存模式下选择Endless模式达成100胜，之后就可以在难度选择中选择最高难度Ultimate。

## 隐藏迷你游戏

任务模式下完成该角色全部Technique任务关卡，就会出现EX任务（也就是迷你游戏）。此外，街机模式下通关后的迷你游戏和Berserker的EX任务几乎类似，只不过没有分数要求。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 部分人物分析

人物分析笔者认为是本攻略中最重要的部分，如果是那种以乱斗和休闲为主的格斗游戏的话，自然就没有必要在研究人物性能方面下什么功夫（况且也没什么好研究的）。不过对于《Fate/无限代码　携带版》这款大作来说，虽然可选人物数量并不多，但每个人物的设定都颇具匠心，想要用好用精也不是件容易的事。这里奉上部分人物的基本分析，希望大家能尽快熟悉人物的性能，找到适合自己的选择。

## 疾风怒涛

## Saber（剑士、骑士王）

**初级者角色**

攻击力和机动力都属上乘，必杀技以突进打击技为主，也没有什么复杂的系统，即使是新人玩家也能够很快熟悉掌握。使用Saber的核心思想就是“压制猛攻”，以攻代守。由于她没有飞行道具和能够远距离牵制的技巧，如果不能近身就会比较被动。ファーストエア是她的灵魂技巧，类似于《KOF》中八神庵的“三葵花”，范围远近、判定出现快慢、中下段二择、时间差攻击都是可以自己控制的，务必要熟练掌握；エルフィンダンス集轴移动和疾退功能于一体，还可以随时发动攻击，熟练掌握这个“闪打”技巧在对战中也是相当有用的。特殊能力显而易见是为了连续技而准备，实际上Saber本来就是连续技达人，即使“庶民连”也有很大的威力。

※注：Saber的原型是传说中的亚瑟王，Excalibur正是亚瑟王所用的王者之剑，而Avalon则是亚瑟王死后的安葬之处。

### 特殊技

| | |
|---|---|
| →+△ | 中段攻击，判定出现慢，攻击距离较长。 |

### 必杀技

| | |
|---|---|
| ファーストエア（First Air） | 突进技，判定出现速度快，适合用于突袭和连续技。按键对应不同的冲刺距离和攻击判定出现速度。 |
| セカンドエア（Second Air） | ファーストエア的派生技，根据按键不同，攻击判定分别为上段（弱）、下段（中）和中段（强）攻击，配合按键时间差可以扰乱对手的防御。 |
| サードエア（Third Air） | セカンドエア的派生技，强攻击的收招硬直较长，被防御则比较危险，但命中后也可以给对手造成更长的硬直时间，可以继续追打。 |
| ウイングエア（Wing Air） | 升龙技，弱攻击可以跳跃取消（以下简称JC），是连续技的主要组成部分；中强攻击有无敌时间，并且可以追加ウイングエア・トラスト；强攻击要消耗魔力但也有削减对手魔力的效果。 |
| ウイングエア・トラスト（Wing Trust） | ウイングエア后的派生技，需消耗50%魔力。 |
| エルフィンダンス（Elfin Dance） | 向后轴移动疾退，按键决定轴移动的方向；之后再按下攻击键可以追加突进攻击，分别对应下段（弱）、ファーストエア（中）、浮空攻击（强）。其中派生的ファーストエア还可以继续追加セカンドエア。 |

### 超必杀技

| | |
|---|---|
| 风王铁槌ストライク・エア（Strike Air） | 正前方龙卷风攻击，在版边还有机会追打，可以消除对手的重力等级，这点要多多利用。 |
| 约束された胜利の剑エクスカリバー（Excalibur） | 发射巨大的光束攻击，根据双方距离不同，光束分为前方和斜上方两种轨迹。这是Saber惟一的远距离攻击技巧。 |
| 全て远き理想乡アヴァロン（Avalon） | 当身技，对手的攻击接触到剑鞘Avalon时就会发动，对时机把握要求很高。在空中时也可以使用，而且成功后威力更高。 |

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 圣杯超必杀技

| | |
|---|---|
| 約束された胜利の剣エクスカリバー（Excalibur） | 近身挥砍，命中后以连续剑攻击。 |

## 特殊能力

| | |
|---|---|
| 风王结界インビジブル・エア（Invisible Air） | 要求300%下魔力开放，手中的誓约胜利之剑Excalibur由隐形变为可见，攻击命中时可以使对手的硬直时间变长。 |

# 以柔克刚

## 卫宫士郎

### 中上级者角色

攻击力很一般，但机动力优秀，而且拥有很多富有技巧性的必杀技，熟练掌握后会发现是个相当令人头疼的角色。士郎的风格就是“牵制”和“多择”两大核心思路，让对手跟着他的步调走，并使用丰富多变的必杀技来迷惑对手。空中〇、鹤翼二连、トラップシュート和リンクシュート都是牵制的好技巧，掌握好使用的节奏和时间差是很重要的；而必杀技ダッシュ的三种分支、不敢去防御的鹤翼三连，配合中下段攻击或者投技进行多择，可以衍生出很多种变化，令对手防不胜防。此外，快速回复的特殊能力和诸多机动力优秀的技巧，给了士郎打游击战的资本，用“四两拨千斤”来形容他，是再恰当不过了。

※注：卫宫士郎是Archer的前身，所以两人某些技巧是类似的，干将、莫邪是中国传说中的雌雄双剑，Caliburn是亚瑟王所用的石中剑（后来被Excalibur所代替）。

## 特殊技

| | |
|---|---|
| →+〇 | 前冲重拳攻击，命中后使对手出现很长的硬直时间，足以追打；本身判定出现也比较快，是连续技承上启下的上佳之选。此外，前冲时姿势很低，可以躲过一些判定较高的攻击（类似于八神庵的八稚女）。 |
| 空中〇 | 向斜下方45度射箭，相当于空中飞行道具。结合不同的跳跃动作有不错的牵制效果。 |

## 必杀技

| | |
|---|---|
| 鹤翼二连 | 弧线投掷双刀干将、莫邪，按键决定着飞行道具的轨迹，用来牵制和攻击均可，只是威力稍欠。 |
| 鹤翼双连 | 近身双刀十字斩，判定出现快，有少许无敌时间，可JC。 |
| 鹤翼攻究・袭 | 小跳跃双刀十字斩，跳跃过程中免疫投技和下盘攻击，判定出现较慢，但是命中后使对手长时间硬直，足以追打。 |
| 鹤翼守究・升 | 双刀上升斩，出招时带有打击防御状态，需消耗魔力但也能削减对手魔力。 |
| トラップシュート（Trap Shoot） | 向正上方射箭，约1.5秒后在前方出现判定，命中后有充足时间追打。 |
| リンクシュート（Link Shoot） | 向前方射箭，中攻击为3HITS、强攻击为1HIT，但可以击倒对手。 |
| ダッシュ・フェイント（Dash Feint） | 比正常前冲速度更快，但和正常前冲不同的是不能在前冲过程中取消攻击。可以尝试在冲刺完毕后使用投技。 |
| ダッシュ・スライディング（Dash Sliding） | 以ダッシュ・フェイント的动作冲刺，之后滑铲攻击（下段），可追打。 |
| ダッシュ・ニー（Dash Knee） | 冲刺后跳跃飞膝攻击（中段），可JC。被防御后比较危险。 |

## 超必杀技

| | |
|---|---|
| 胜利すべき黄金の剑カリバーン（Caliburn） | 挥动石中剑Caliburn劈斩，有无敌时间且威力不低，但收招硬直也很长。对Berserker的特殊能力“十二の试炼”有特效，一击能破除他7次超级铠甲装态。 |
| 鹤翼三连 | 直线投掷双刀干将、莫邪，若对手防御则会发动后续攻击，若对手被打中却只能造成很低的伤害。 |

## 圣杯超必杀技

| | |
|---|---|
| 射杀す百头ナインライブズブレイドワークス（Nine Lives Blade Works） | 近身投技，有效判定比较近。对言峰绮礼有特殊攻击动作。 |

## 特殊能力

| | |
|---|---|
| 圣剑の加护 | 魔力开放时，体力的回复速度是正常人的1.4倍。 |



www.plumbook.cn

# 魔枪穿云

## Lancer（枪兵）

**初级者角色**

Lancer也是非常容易上手使用的角色，攻击范围大，机动力和攻击力也不错，能力非常全面，惟一的缺点就是进攻手段略显单调。レッド・ブランチ・スリサズ和レッド・ブランチ・エイワズ是主要进攻手段，HITS数高，很容易积攒魔力，而超必杀技“四枝の浅瀬アトゴウラ”又有能提升魔力积蓄速度的能力，所以在使用超必杀技和魔力开放方面要比一般人方便得多。总结一下，Lancer两大优势就是“射程”和“魔力”，好好利用它们来克敌制胜吧！

注：Lancer的原型是凯尔特传说中的英雄克夫林，他所属赤枝骑士团（Red Branch），所用的长枪正是著名的魔枪Gai Bolga。Lancer的必杀技都是以赤枝（Red Branch）+符文（Rune）来命名的。此外，“四枝の浅瀬”正是赤枝骑士团所传承的单挑决斗禁戒，决斗阵地四角分别刻有不同的符文。

### 特殊技

| | |
|---|---|
| →+○ | 挥舞长枪攻击，范围大出招快，只是不能取消必杀技。 |

### 必杀技

| | |
|---|---|
| レッド・ブランチ・スリサズ（Red Branch thurisaz） | 长枪连续突刺，弱、中攻击是前方突刺，强攻击是上方突刺，连按按键可以使用派生技。由于HITS数高，威力修正影响比较大（尤其是在连续技时），但是提升魔力的效果比较显著。 |
| レッド・ブランチ・エイワズ（Red Branch Eihwaz） | 长枪连续回转，判定快范围大，弱攻击可以JC，强攻击有无敌时间，需消耗魔力但也能削减对手魔力。 |
| レッド・ブランチ・エワズ（Red Branch Ehwaz） | 以低姿势向前快速冲刺，按键决定冲刺距离，期间按下不同的按键可以派生出不同的变化。 |
| レッド・ブランチ・イス（Red Branch Is） | 紧急停止冲刺动作，可以迅速用其他招式攻击。 |
| レッド・ブランチ・カノ（Red Branch Kano） | 以挑空上踢来取消冲刺动作，可以JC。 |
| レッド・ブランチ・ティール（Red Branch Tyr） | 用枪撑地飞踢取消冲刺动作，靠近版边时可以追打。 |
| レッド・ブランチ・ハガル（Red Branch Hagal） | 用枪突刺来取消冲刺动作，收招硬直较长。 |
| レッド・ブランチ・ウルズ（Red Branch Uruz） | 空中用枪突刺，按键决定突刺的方向。 |

### 超必杀技

| | |
|---|---|
| 刺し穿つ死棘の槍ゲイボルク（Gai Bolga） | 下段突刺攻击，无敌时间和攻击距离都很优秀，只是要消耗200%的魔力。在空中时则是向斜上方突刺，但是威力要比地面版更高。 |
| 突き穿つ死翔の槍ゲイボルク（Gai Bolga） | 在空中投掷魔枪Gai Bolga，判定快威力大，命中后能给对手造成较长硬直，如果是低空使用的话就来得及追打。 |
| 四枝の浅瀬アトゴウラ（Ath nGabla） | 一定时间内使自己魔力提升的速度上升，一局内只能使用一次。 |

### 圣杯超必杀技

| | |
|---|---|
| 突き穿つ死翔の槍ゲイボルク（Gai Bolga） | 前冲飞踢，命中后在空中投掷魔枪Gai Bolga。 |

### 特殊能力

| | |
|---|---|
| 战斗续行 | 要求300%下魔力开放，期间使用紧急魔力开放（受创或防御时）只需要消耗100%魔力。 |

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

# 奔逸绝尘

## Rider（骑兵）

**中级者角色**

Rider拥有全人物中最为出色的机动力，拥有丰富多彩的突进技，依靠速度就能玩弄对手于股掌间。注重压迫性打法的Saber和Lancer不同的是，Rider更注重的是适应对手的节奏并捕捉对手的空隙，而不是一味求快死缠烂打。因为Rider的突进技速度虽快，但变化少，彼此连携性也一般，所以更适合后发制人。在有魔力时，靠超杀“骑英の手纲ベルレフォーン”反击效果很好，而开启特殊能力后，不仅对手的行动更加容易判断，而且在连续技中也能起到很大作用。一句话，利用自己优秀的机动力，“见招拆招”是Rider最稳的打法。

注：Rider的原型是希腊神话中高尔根（Gorgon）三姐妹的么女美杜莎（Medusa），美杜莎这一悲情角色相信大家都比较熟悉了。Rider平时战斗时带眼罩就是为了封印自己具有石化能力的魔眼，一旦解放后就有石化敌人的能力（如圣杯超杀和特殊能力）。“骑英の手纲ベルレフォーン”是操作天马派格萨斯的缰绳（在希腊神话中，派格萨斯由美杜莎所生）。

### 特殊技

| | |
|---|---|
| →+△ | 很普通的中段技，判定较慢。 |
| 空中○ | 斜下方急降蹴击，能迅速着地这一点非常重要。 |

### 必杀技

| | |
|---|---|
| アレストチェーン（Arrest Chain） | 向对手投掷铁链，按键对应投掷的方向，命中后可以追加派生技。弱攻击为把对手拉近一段距离，可以追打；中攻击为飞踢，在版边有望空中追打；强攻击则是追加投技。在空中使用时，铁链能造成更多的HITS数和硬直时间，但不能追加派生技。 |
| ストームシュート（Storm Shoot） | 前方突进横踢，按键对应突进距离、判定出现速度和威力。中攻击可以接在强攻击之后，命中时又能给对手造成一定硬直，用作连续技很不错。 |
| ライズシュート（Rise Shoot） | 升龙技，弱攻击可JC，中攻击有短暂无敌时间，强攻击无敌时间长，需消耗魔力并能削减对方魔力。 |
| スライドシュート（Slide Shoot） | 前冲突进滑铲（站防不可），按键对应突进距离和判定出现速度，中攻击和强攻击可以使对手倒地。 |
| 构え | 跳跃后摆好姿势，这期间按键可以派生攻击，弱攻击是飞踢，中攻击是突进滑铲，强攻击是瞬移到对手头顶急降蹴击。不过维持姿势的时间很短，而且不能移动和取消动作，实用性有待评估。 |
| アサルトアタック（Assault Attack） | 和“构え”的强攻击派生完全一致，适合用来远距离反击。 |

### 超必杀技

| | |
|---|---|
| 骑英の手纲ベルレフォーン（Bellerophon） | 飞向天空然后从天而降，以巨大的光束冲击对手。判定出现快，无敌时间长，攻击范围大，被防御后破绽小，是近乎完美的超必杀技。 |
| 自己封印・暗黑神殿ブレイカーゴルゴーン（Breaker Gorgon） | 将封印自己石化魔眼的眼罩取下，虽然没有什么特效，但事先使用一次这个超必杀技，是发动特殊能力的前提。 |

### 圣杯超必杀技

| | |
|---|---|
| 骑英の手纲ルレフォーン（Bellerophon） | 在前方做出红色魔法阵，命中后将对手石化再展开攻击。攻击范围比较小，和投技范围差不多，但是可以打中在空中的对手。 |

### 特殊能力

| | |
|---|---|
| 魔眼・キュベレイ（Qubeley） | 使用过“自己封印・暗黑神殿ブレイカーゴルゴーン”后，在300%下魔力开放，魔力开放的持续时间内，对方的行动速度下降为75%。 |



www.plumbook.cn

# 不动如山

## Berserker（狂战士）

**中上级者角色**

实力很强的大个子（话说Fate里无弱者），攻击力和攻击范围都是一流的，不过机动力相对就差了一些，而且不能二段跳和长距离冲刺，遇到速度快的人物可能会有些吃亏。除了力大招沉外，Berserker最大的特点就是能够硬拼掉对方的攻击，某些必杀技带有打击防御的效果，开启特殊能力后还有11次超级铠甲状态，这对于只会一味进攻的对手来说是蛮致命的。Berserker还有一招杀手锏就是大威力的指令投，仅一招“捕らわれるクレタ”的威力就超过一般人的“庶民”连续技。Berserker没有密不透风的必杀技，也没有风驰电掣的速度，但靠稳重的操作和气势也能给对手带来很大压力。

※注：Berserker的原型是希腊神话中的英雄赫拉克勒斯，相信大家对他都不陌生。他的必杀技也是根据赫拉克勒斯故事中的典故而命名的。“十二の试炼”正是指赫拉克勒斯完成的十二件英雄壮举，他杀死钢筋铁骨的狮子Nemea（也就是后来的狮子座，《龙士传说　无限》的主角也叫做Nemea）、赶走了Stymphalides湖的怪鸟、制服了Creta发疯的公牛、一天之内打扫完毕积粪如山的Augeias国王的牛圈、除掉了危害人畜的九头怪Hydra（Hydra有九个头，也就是九条命，Nine Lives因此得名）。此外，在完成十二难事的过程中，天后赫拉曾派魔蟹Karkinos去袭击他（后来被赫拉克勒斯一脚踩死）。而Gigantomachy这个词，指的是奥林匹斯众神和巨人族的战争，赫拉克勒斯正是这场战斗中的关键人物。

### 特殊技

| | |
|---|---|
| →+△ | 由下至上挥剑半月斩，攻击范围大，判定也不算慢，在版边命中后可以追打。 |
| →+○ | 前方小跳纵劈斩，附带打击防御，但不是中段技。 |

### 必杀技

| | |
|---|---|
| 地砕くアウゲイアス（Augeias） | 用大剑震撼大地，激起石块向前冲击，距对手越近，HITS数和威力也就越大，但是对手靠近版边时则无法全中。 |
| 压し鸣くネメア（Nemea） | 突进技，弱攻击为肩撞，中攻击为肩撞后横斩，强攻击为肩撞后挑空上斩。 |
| 落とすステュムパリデ（Stymphalides） | 升龙技，挥动大剑向上方半月斩，弱攻击可JC，中攻击和强攻击都附带打击防御，强攻击要消耗魔力但能削减对方魔力。 |
| 捕らわれるクレタ（Creta） | 恐怖的“一圈投”，威力足可和一般人的超杀相媲美。但是以PSP的方向键，想要顺利输入“摇杆一圈”的指令，适当的练习是必须的。 |
| 叫び示すヘラクレス（Heracles） | 别称“狮子吼”，没有攻击力，但可以强制使对手进入防御硬直（在空中的对手也不例外），距离近的话来得及用指令投追击。 |

### 超必杀技

| | |
|---|---|
| 蹂躙のカルキノス（Karkinos） | 强大的指令投超杀，指令简单，不过威力并没有想象中的那么高，只是比“捕らわれるクレタ”高一点而已。 |
| 巨神の一击ギガントマキア（Gigantomachy） | 高举大剑蓄力向下劈斩，判定出现不慢，但是范围很大，发动过程中有无敌时间和打击防御状态，一般情况下拼掉对方的招式是没有什么问题的。 |

### 圣杯超必杀技

| | |
|---|---|
| 射杀す百头ナインライブズ（Nine Lives） | 挥动大剑劈斩，命中后展开乱舞攻击，总计100HITS……因为攻击范围大，在圣杯超杀中算是非常实用。 |

### 特殊能力

| | |
|---|---|
| 十二の试炼ゴッドハンド（God Hand） | 在300%下魔力开放，附加11次超级铠甲状态，被攻击时也不会出现硬直。 |

### 玩后感

相信很多玩家都是通过《Fate》原作的巨大人气而了解并接触到本作的，不过可以肯定的是，即使不借用原作的名头它也一样会取得成功。由动漫改编的游戏，在素质上往往要比原作逊色很多，而格斗游戏方面更是突出，大部分由动漫改编的FTG都是粗制滥造，手感和平衡性问题很严重。但是，《Fate/无限代码 携带版》却是动漫改编游戏中难得的精品，即使在有部分细节上仍有瑕疵，整体素质也是一流的。掌机最佳2D格斗游戏原先非“《GGXX》系列”莫属，而如今《Fate/无限代码 携带版》将会和它一起分享这个殊荣！

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

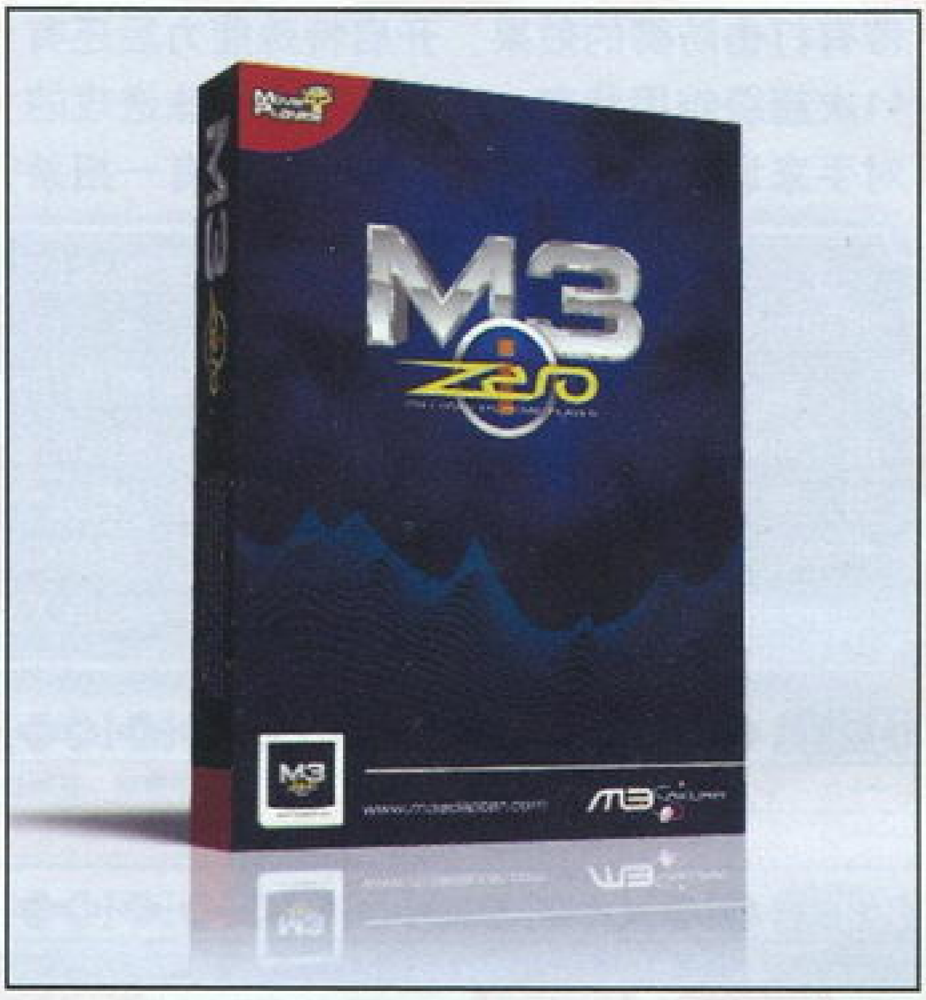
# 烧录卡新闻站

VOL.45

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

## M3i Zero正式公布，三重升级防止封杀

NDSi的发售注定是一场破解与反破解的争斗，模仿PSP的主机固件升级让烧录卡用户们无时无刻不提心吊胆。不过烧录卡厂商在破解的探索上也从未停止过，从内核升级到固件升级，多种多样的破解方式也在抑制反破解对自己造成的“危害”。最近，在NDSi时期一直沉寂的GBalpha就公布了M3烧录卡系列的最新旗舰产品“M3i Zero”，M3i Zero具有了前所未有的三重升级方式，其中“Kernel”升级和“Firmware”升级是普通的内核系统升级与当前被热炒的卡带固件升级，而“Boot Flash data”升级则是M3i Zero独创最新区域升级，该升级方式可能将会对部分反烧录游戏的破解有着更大的帮助。作为从GBA时期走过的老厂商，GBalpha此次的M3i Zero可谓是具有了最不被封杀的可能，而卡带的详细参数目前仍未具体公布，喜欢这款烧录卡的朋友可以关注烧录卡新闻站的后续报道。




## 影音主打，MediaBox烧录卡即将上市

用NDS观看电影相信很多玩家都尝试过，不过由于烧录卡本身的限制，想要在NDS上顺利地看到电影也需要费一番周折。最近一款以多媒体功能为主打的烧录卡MediaBox说不定能要解决这些影音玩家的烦恼。MediaBox是一款走平价路线的影音烧录卡，其本身兼具媒体、游戏两种模式，在普通的媒体模式下，玩家可以通过MediaBox烧录卡看一些电影或者视频，而在游戏模式下，玩家也能体验到金手指、即时存档等高阶功能带来的通关乐趣。这款强大的影音烧录卡将在近期上市，多媒体玩家们可要留意咯。

活梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

# Supercard

厂商：Supercard
网址：chn.supercard.cn

## SCDSone/SCDSonei内核系统更新

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）

最新内核版本：3.0 SP7

Supercard小组在6月8日对Supercard DS One系列的内核系统进行了更新升级，这次的升级主要还是解决个别游戏的兼容问题：

·修正了《王国之心 358/2天》（3819）不能继续游戏的问题；

·修改了文件信息的显示方式，新版内核的显示速度更快。

# EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH
网址：www.ezflash.cn

## EZ5PLUS/EZ5I新版测试固件发布

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）

最新内核版本：2.0 RC1

EZFlash小组在6月11日发布了新版的EZ5测试内核，此次的内核以RC命名，标志着功能上的进一步完善，主要开放了烧录卡的系统设置和金手指等部分进阶功能：

·开放了烧录卡的系统设置功能；

·开放了游戏ROM的设置功能（即时存档、即时攻略目前仅可选，但功能尚未开放）；

·支持自定义的皮肤设置；

·捆绑了6月7日的金手指文件库。

# M3/G6

厂商：GBalpha
网址：www.gbalpha.cn

## M3DSR/G6DSR新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）

最新内核版本：A46 v4.3g X

GBalpha小组在6月14日对M3DS/G6DS Real的系统内核进行了更新维护，这次更新主要修正了部分反烧录游戏的运行问题和一些无法使用即时存档的游戏：

·解决了《我的模拟派对》（3808）不能正常使用即时存档的问题；

·解决了《战略美少女 利缇娜加德战记》（3812）不能正常使用即时存档的问题；

·修正了《王国之心 358/2天》（3819）运行不正常的问题，现在可以正常游戏；

·修正了《牢记着您的语言 学习西班牙语》（3820）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《游戏王5D'S 星尘加速者世界冠军杯2009》（3833）不能正常使用即时存档的问题；

·修正了《CM1与CM2的通行证》（3835）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；

·解决了《传说的斯塔菲 对决！达尔海贼团》（3841）不能正常使用即时存档的问题。

烧录卡小技巧

# NDS无法读取烧录卡怎么办？

相信大部分烧录卡用户都遇到过在长时间使用某款烧录卡后，这款烧录卡偶尔会被NDS主机无法顺利识别的问题，一般的玩家会习惯性认为这种情况和烧录卡的主控芯片或者是内部主板电路有关，实际上，无法被NDS主机读取的情况，主要是因为金手指部分被氧化的缘故。这里提到的金手指，并不是指烧录卡本身的功能，金手指在硬件上是一种术语，它是指与NDS卡槽接触的导电触片，这些触片的表面镀金而且排列如手指状，所以被统称为金手指。不过由于金的成本较高，所以目前的NDS烧录卡金手指部分主要还是使用铜或锡这两种材料。而铜或锡都是易被氧化的金属，氧化过程是无法避免的，空气中的水蒸气会自然而然地和金手指部分发生缓慢氧化，当氧化完成产生无法导电的物质后，卡带也就自然无法被NDS主机顺利读取了。一般遇到氧化的问题只要使用无水酒精擦拭金手指触片就可以了去除氧化了，如果没有无水酒精，也可以考虑用普通的白酒来代替。

语梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

# 玩转NDS

VOL.53

文 小超 编 乌冬

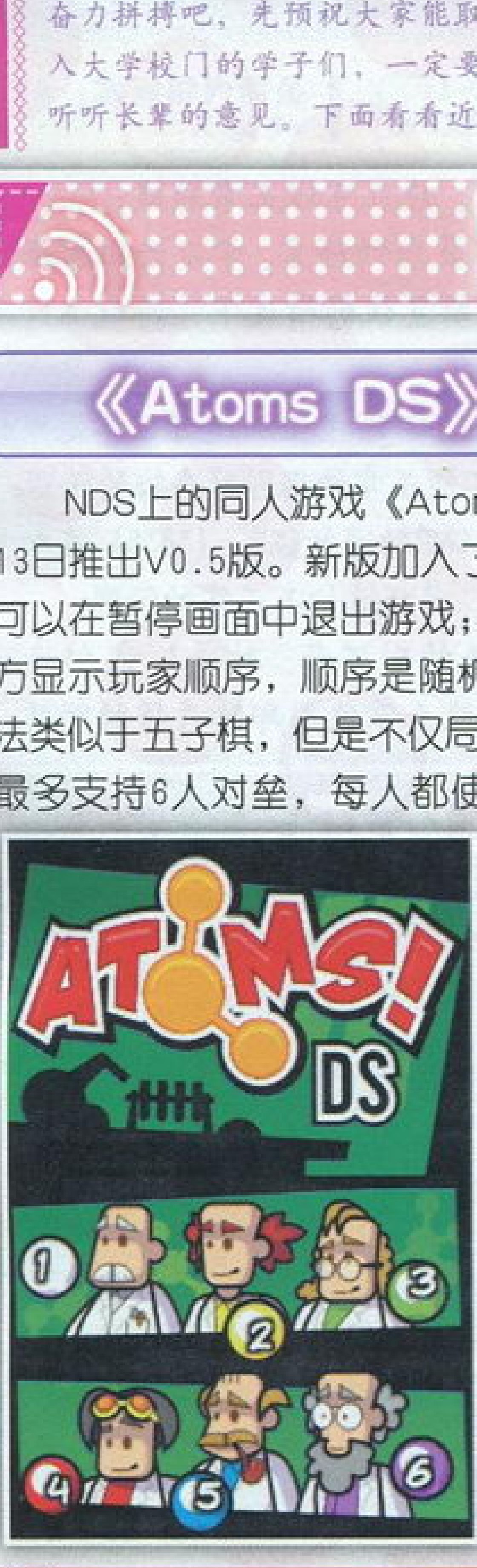
# NDS软件学院

感觉今年上半年时间过得特别快，不经意间又快放暑假了，想必各位学生朋友正为期末考试奋力拼搏吧，先预祝大家能取得好成绩。高考填写志愿的时刻也快到了，在此也提醒一下即将踏入大学校门的学子们，一定要结合自己的兴趣爱好，还有社会的大发展趋势选择学校和志愿，多听听长辈的意见。下面看看近期NDS软件业有啥大事发生吧。

## 软件新闻

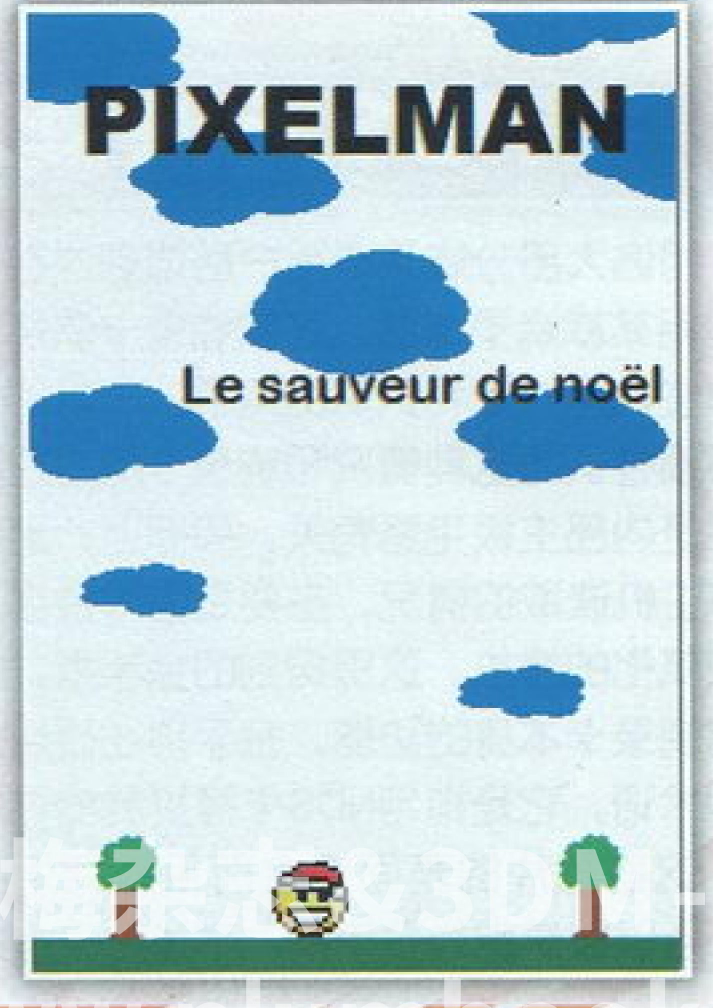
### 《Atoms DS》公开

NDS上的同人游戏《Atoms DS》于6月13日推出V0.5版。新版加入了暂停功能，并可以在暂停画面中退出游戏；能够在屏幕上方显示玩家顺序，顺序是随机的。游戏的玩法类似于五子棋，但是不仅局限于2人对垒，最多支持6人对垒，每人都使用不同颜色的棋子。游戏开始可以选择游戏人数，游戏中NDS的下屏显示棋盘，上屏的NEXT图标后显示下一个对手，按START键暂停，点击×号按钮退出游戏回到主界面。




### 《Pixel-man》新版公开

NDS上的同人游戏《Pixel-man》于6月20日发布V1.2版。新版修正了错误的屏幕定义；添加了启动界面。游戏初始界面点击触控屏开始游戏，用十字键控制角色移动。



## DeSmuME新版推出

电脑上的NDS模拟器DeSmuME于6月17日发布V0.9.3版。新版采用了新的存档格式并能自动侦测存档；增强了录像功能；修复了麦克风输入错误；加入了对Action Replay金手指代码的支持；提升了SPU的运行速度；解决了部分图层的贴图错误；改进了内存浏览器；加入了内存监视、内存搜索功能；改变了系统设置选项；可以更正确地显示图像颜色。新版DeSmuME的模拟效果并没有大的提升，在NDS发售4年半的今天，电脑上的NDS模拟器离完美仍还有较远的距离，不得不让人唏嘘。

## Wee Basic新版发布

NDS上的Basic运行环境Wee Basic于6月16日发布V0.8版。新版采用了新的载入、运行和保存图标；加入了组合键中断功能，用户可以同时按住NDS的START键和A键来中断程序的运行；支持了所有的按键映射，包括L、R键以及START、SELECT键；修复了输入说明错误。在NDS上运行Wee Basic，按A键进入主界面，下屏显示虚拟键盘和快捷图标，上屏则显示Basic运行界面。直接点击虚拟键盘上方的快捷图标可以进行Basic程序的打开、保存、运行等操作。

## MrDo DS新版推出

NDS上的街机游戏模拟器MrDo DS于6月19日发布V2.0版。这是软件的第二个版本，新版加入了对《Mr. Do's Castle》、《Do! Run Run》、《Mr. Do's Wild Ride》等游戏的支持；可以保存游戏存档；加入了自由游戏模式。MrDo DS目前已经能运行包括《Mr. Do!》在内的十多个街机游戏。运行模拟器后，可以在主界面点击触控屏上的选项来更改游戏难度。游戏开始后，按R键保存游戏进度，按L键读取进度。

一直不太明白，为什么这么多人喜欢安装太阳能热水器。不仅上水麻烦，还无法检测水量，遇到热水不够时就只能用凉水洗澡了。并且价格又高，2000多元能买了较好的电热水器了。唯一的优势就是能省省电费，但使用起来确实麻烦。不过说归说，单位宿舍强制性集体安装了太阳能热水器，只能默默忍受了啊。

www.plumbook.cn

# PSP软件学院

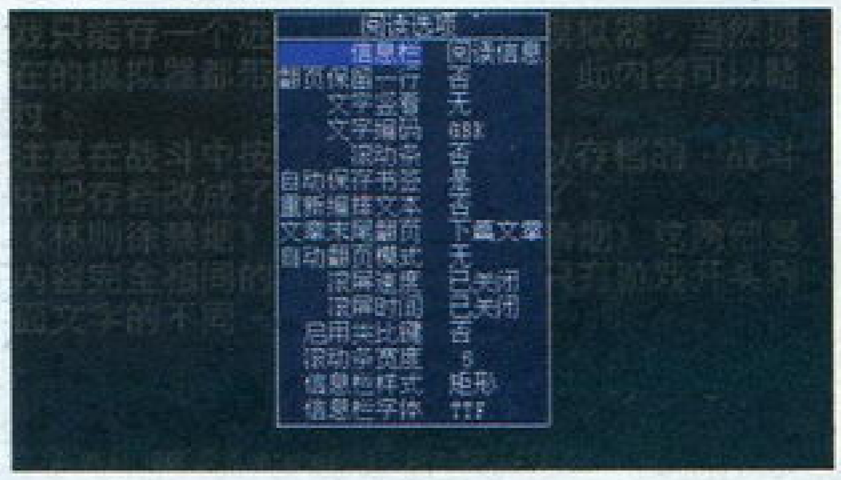
文 C.H.1. 编 乌冬

换上同事的联通手机卡试信号，屏幕上豁然显示出3.5G的字样，吃惊不小。电话咨询了一番，才知道本地联通即将开展WCDMA服务，速度能达到7.2Mbps，顿时心潮澎湃。不过一想到自己使用了多年的移动手机号，难道真的要投奔联通去？下面看看最近PSP软件业有什么事情发生吧。

## 自制软件

### xReader新版放出

PSP用电子书软件xReader于6月14日发布V1.2.0-beta5版。新版修复了部分HTML文件转换后内容丢失的问题；解决了某些非标准MP3格式文件播放时声音拖慢的问题；修复了内存泄露的错误，提升了软件的运行稳定性并节省了内存；优化了TTA播放效率，以前需要将CPU频率调节到222Mhz才能流畅播放，现在只需要调节到111Mhz就可以了；修复了滑杆出故障时造成软件假死的问题；阅读电子书时状态栏开启TTF模式后不再闪烁显示时间；加入了后台图像预读功能，默认开启缓冲10张图像；支持打开CBZ、CBR格式的漫画压缩档案；加入了fonts.conf字体配置文件，可设定配置来优化字体显示效果。



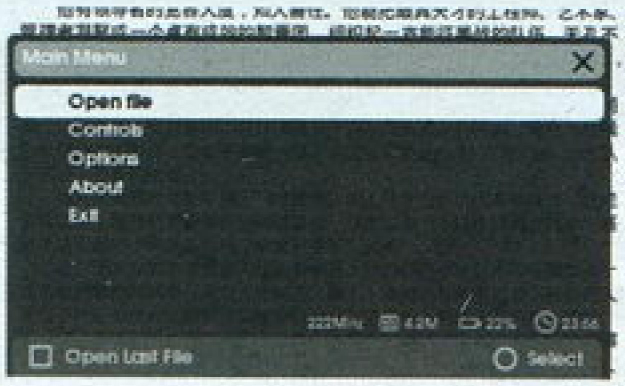

### PPA新版发布

PSP上最好的视频播放软件PPA于6月21日发布新版。新版采用了新的MP4播放框架，播放480P分辨率视频时更流畅，不过播放视频播放前需要计算索引数据，会花费几秒的时间；解决了视频播放结束后短暂花屏的的错误。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## Bookr新版发布

PSP上的电子书软件Bookr于6月12日发布新版。新版能够显示PDF文件的章节目录；解决了日文空格的问题；修复了PDF中文字无规律显示错误的问题；增加了单双页模式，翻页时会自动根据奇偶页数分别记忆水平位置；优化了文件选择对话框的渲染速度；调整了文件选择对话框中的按键响应速度；优化了字库缓存，针对包含大量中文字符的页面提高载入速度；修正了长文件名显示不完整的问题；当空闲内存不足以载入指定质量的图片时，自动以较低质量载入；改进了对JPEG2000格式图片的支持；增加了几种常见的中文编码，可以打开使用这些编码的PDF的文件；解决了某些符号的位置偏移问题；将内置的CJK字体从EBOOT.PBP中分离出来，放在单独的data.fnt文件里；增加两种新的Fast Images模式，提高了页面内的移动速度；添加了打开最后阅读的文档功能，在主菜单中按口键即可；可以自动隐藏页面中的水印图像。




## PSP Power Saver发布

PSP上的省电插件PSP Power Saver于近日发布V0.0.9版。新版加入了对5.03 GEN-A固件的支持；修复了一些错误；省电率能够达到15%。听起来似乎很神奇，但PSP Power Saver的确可以让你的PSP节省电力哦。软件的原理很简单，当用户进行听音乐、浏览网页等操作时，可以将UMD驱动关闭，以达到节电的目的。使用时，我们要将名为PspPowerSaver.prx的文件拷贝到记忆棒根目录Seplugins内，还要按进入恢复模式启动插件。

# 同人游戏

## 《Chronicles》新版公开

PSP上的同人游戏《Chronicles 》于6月13日发布V1.1d版。新版加入了主菜单和暂停界面，并修复了部分错误。《Chronicles 》是一款第一人称动作游戏，游戏时用滑杆移动，按○键跳跃，按×键挥剑。游戏的3D效果不错，贴图比较细腻。

## 《PBPSP》新版公开

PSP上的同人游戏《PBPSP》于近日发布V6.2版，对细节部分进行了改进。《PBPSP》的玩法类似于电脑上的热门游戏《CS》，不过游戏不是3D的，而采用2D俯视型视角。游戏开始有多个地图可选，游戏中按○键可以更改武器，按△键丢弃武器，按×键发射子弹，按L、R键让角色转身，按START键暂停。

杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

## 便捷管理 Media Go使用教程

软件名称：Media Go
软件作者：SCE
最新版本：V1.1
适用机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000/PSP GO

6月份的E3展上，与PSP GO同时出现的还有一款名为Media Go的软件。Media Go是索尼为PSP量身定做的全新媒体管理软件。原本以为Media Go会和PSP GO同步出现，没想到，发布会结束后，索尼就发布了Media Go的下载。更让人惊奇的是，Media Go不仅支持PSP，还支持索尼爱立信的手机。软件功能齐全，更有多种语言可选，估计是索尼准备已久的产物。

Media Go不仅仅是单纯的媒体管理软件那么简单。事实上，在此之前，PSP上已经有好几个类似软件出炉。Media Go界面明了，操作简单，用户能很容易的通过它来管理电脑中的音乐、视频等媒体文件，并将其传输给PSP。Media Go还具有文件转换功能，可以将CD转换为AAC、MP3音乐，可以将AVI等视频文件转换为PSP可识别的格式。Media Go更大的特点在于与互联网的无缝连接。用户可以订阅播客频道，获得最新的视频文件。还可以直接访问PSN网络商店，购买游戏，下载DEMO。下面看看Media Go的具体使用方法吧。

## 安装指南

**1** 在本辑的口袋光环DVD中找到名为mediago.exe的程序，双击运行。

**2** 首先选择程序的安装路径，点击“更改”按钮可以安装到硬盘其他路径中。

**3** 弹出文件提取对话框，提取安装文件。

**4** 在电脑C盘Program Files\Sony Setup目录中，可以找到程序的安装文件。

**5** 双击setup.exe运行Media Go的安装程序。

**6** 首选出现语言提示界面，虽然PSP没有在国内正式发售，但Media Go却支持简体中文，当然还有英语、韩语、日语等多种语言可选。

**7** 点击“下一步按钮”后出现软件协议，选择“接受”吧。

**8** 然后是安装方式的选择，建议选择“标准安装”，当然也可以选择“自定义安装”，自行选择安装组件。

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

9

接着进入Media Go的安装界面。

10

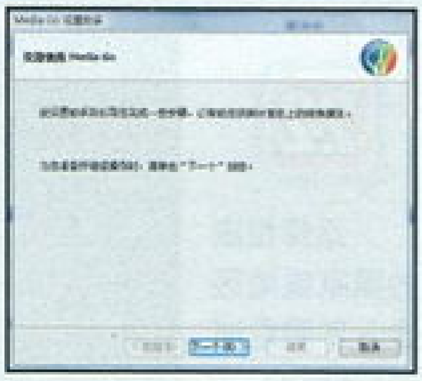
安装完成后，点击“结束”按钮，结束安装。

## 电脑端文件管理

1 电脑桌面上找到名为Media Go的图标，双击运行程序。

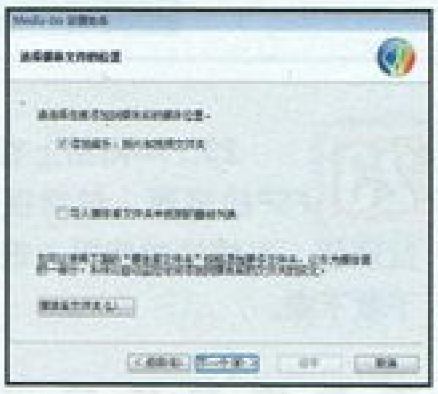
2

简单的自检后进入程序，第一使用会弹出设置助手。



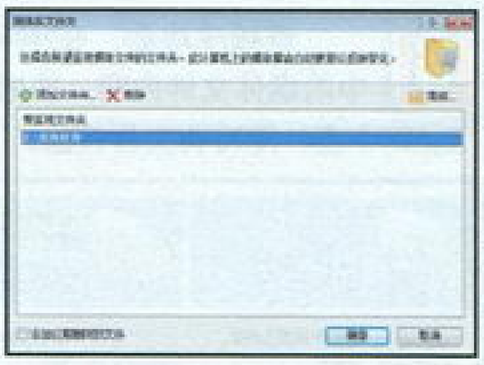
3

Media Go可以自动识别Windows系统中默认的存储媒体文件的文件夹。



4

点击“高级”按钮，可以改变默认文件夹的路径。

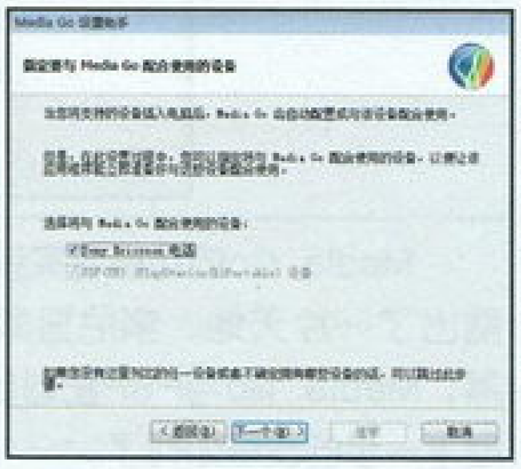


5

如果在其他文件夹中还有媒体文件，可以点击媒体库文件夹，弹出的对话框中点击“添加文件夹按钮”，将新文件夹加入进来。

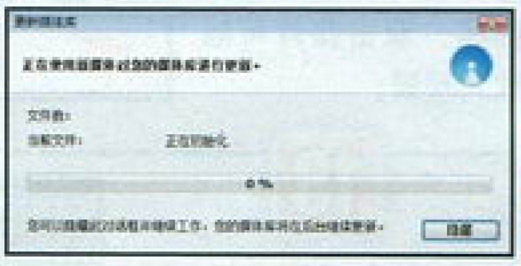
6

接着选择可以与Media Go互相连接的设备，除了PSP外，还可以与索尼爱立信品牌的手机互通资料。



7 点击“下一步”，完成设置。

8 稍后，软件会弹出对话框搜寻电脑中的媒体文件。如果文件较多，会花费较多的时间。



9 搜寻完毕后，会显示当前电脑系统中的媒体文件信息，搜寻到的媒体文件总数、音频个数、视频个数等等。以后再次启动软件，不会再搜寻媒体文件。

10 Media Go的界面大致分为三块，上方为菜单栏，可以通过菜单对文件进行删除等操作；下方左侧为功能栏，可以直接进入音乐、视频管理等相应的功能；下方右侧显示文件列表。

11 点击左侧功能栏媒体库下的“音乐”链接，会显示电脑中搜寻到的所有音乐文件。音乐文件可以按照专辑、艺术家、流派等进行分类。如果歌曲中存有封面图片，会优先显示图片。

12

选中歌曲后点击右键弹出快捷菜单，可以进行播放、删除、添加到播放列表等操作。

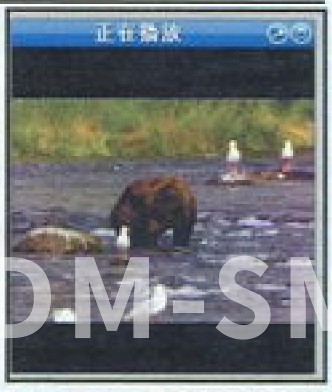
13 选中歌曲后，直接点击上方的播放按钮也可以进行播放。

14

同样在“视频”链接中也可以按照标题、长度、流派等分类。

15

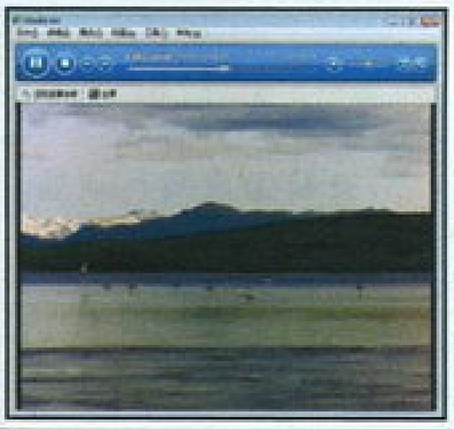
选中视频文件后，点击播放按钮，视频会在左下角的选定项目框中播放。




DM-SMV
www.plumbook.cn

**16**

如果觉得播放窗口太小，可以点击放大按钮扩大，甚至还可以全屏播放。



**17**

照片则可以按照年、月、日拍照时间归类，双击照片可以放大观看。

**18**

点击“Podcast”可以进入播客功能，首先需要订阅播客频道。Media Go提供了非常丰富的播客频道，点击喜欢的播客进入订阅吧。

**19**

订阅以后，会在界面中找到频道的图标，点击图标，下方会显示本频道内的内容。

**20**

Media Go会自动下载视频内容，视频后的蓝色进度条表示下载进度。如果用户不想下载，可以在视频上单击右键选择“取消下载”。

**21**

点击PlayStation Store链接可以直接进入PSN网络商店。

**22**

选择相应的国家或地区进入不同地域的PSN网站。

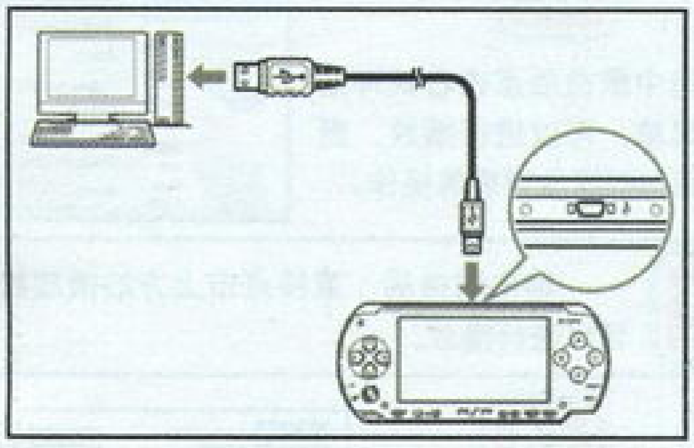
**23**

23.PSN网站上有众多关于PSP的资源，包括视频、游戏试玩版、PS模拟游戏等，统统都可以下载下来。

## 与PSP互传资料

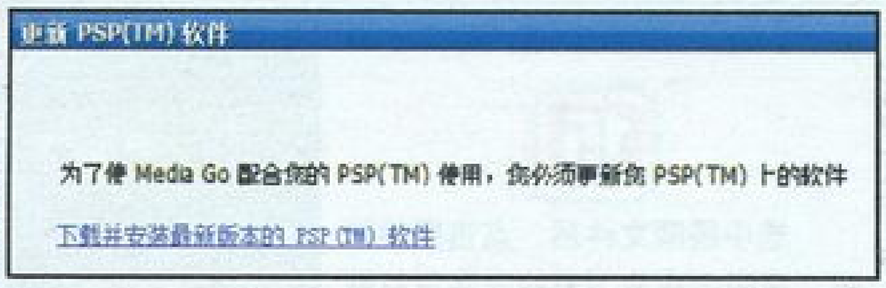
**1**

将PSP通过USB线与电脑相连，然后在PSP XMB界面中开启USB连接选项。



**2**

Media Go会识别出PSP来。注意，Media Go可能会强制要求你的PSP升级到最新版本。




**3**

连接成功后，在Media Go中会显示PSP记忆棒中的媒体文件内容。将电脑中的媒体文件直接拖曳到PSP中去，即可将文件传输。

**4**

Media Go还有音频、视频自动转换功能。对于CD格式的音乐，Media Go可以转换为AAC、MP3格式。在“工具”—“首选项”中，我们可以调节转换出来的音乐文件的码率。PSP只能播放MP4格式的视频。对于传送的AVI、WMV等格式的视频，Media Go也会自动将其转换为PSP专用格式，省去了不少麻烦。

Media Go的功能着实强大。苹果依靠iTnes闯出了一片天地，索尼显然是想照猫画虎。当然，Media Go与PSP配对能否成功，那得看索尼下一步的战略如何了。



MV
www.plumbook.cn

文 翔Starry 编 雷伊 美编 紫枫

专题企划 FEATURES

# 法庭上的战斗

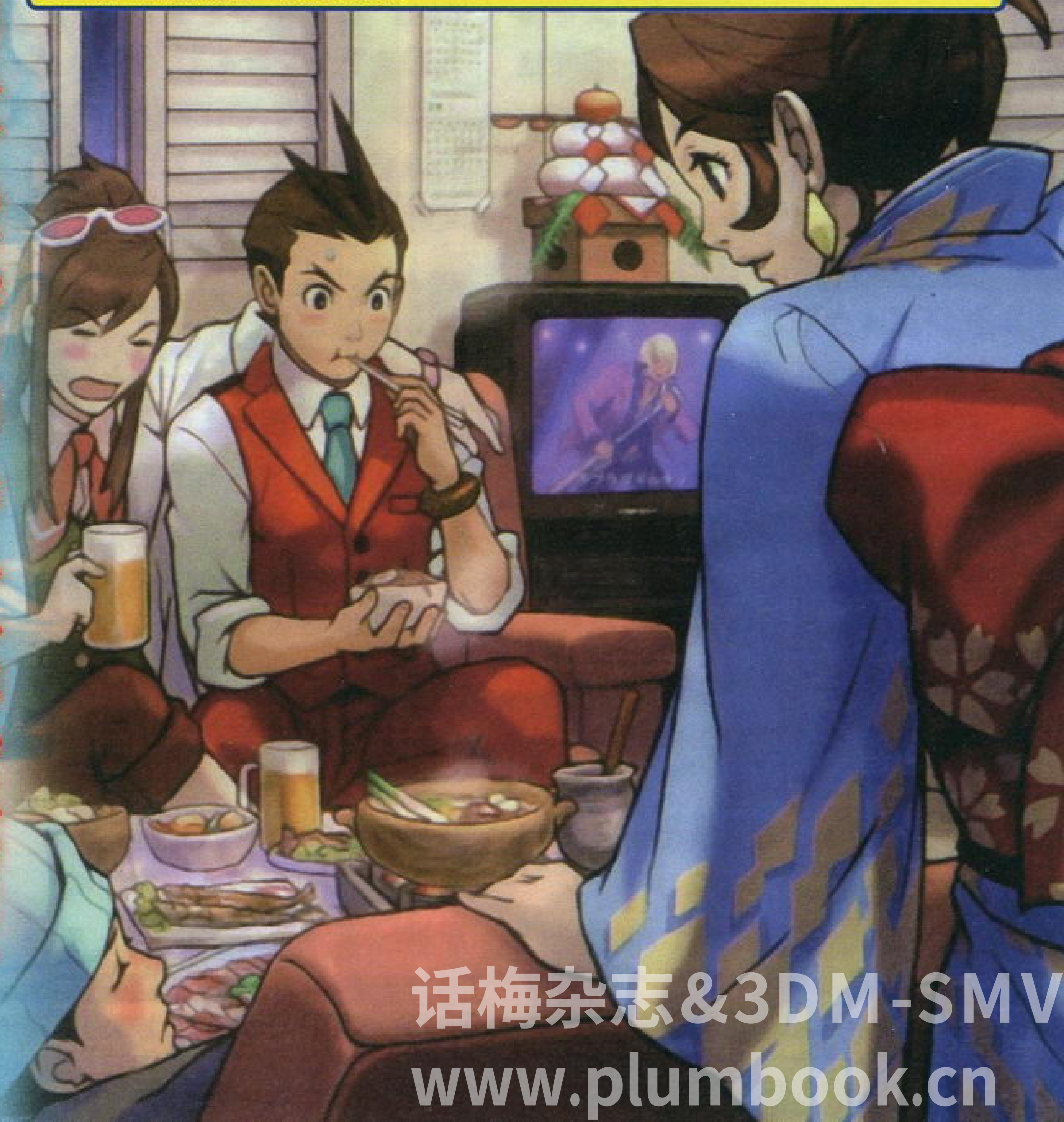
## ——回望《逆转裁判》·后篇

### 前回的逆转

相信大家在看到这篇专题时，已经玩过《逆转检察官》了吧，虽说游戏的制作班底有所改变，但它依然保持着极高的素质，而且还有众多老人物露面，不管是系列的新老玩家，应该都可以在游戏中找到属于自己的乐趣吧。在上一辑的“前篇”中，笔者为大家介绍了《逆转》细节上的一些点滴并回顾了GBA上的三部作品。在本辑的“后篇”，笔者将继续回顾NDS上的两部作品并对“《逆转》系列”以后的剧情发展做一个大胆的推测。

「成步堂律师事务所吗？我们这一代的律师们没有一个不知道的！」

——王泥喜法介



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 逆转的巡礼

## 新生的逆转

### 新平台的试金石

发售日期：2005年9月15日(NDS)
销量（全球）：约71万

《新生的逆转》（下文简称《新生》）虽然号称“成步堂篇”中最长的一话，但是案件十分精彩，游戏过程中毫无拖沓之感。案子的展开形式和《逆转裁判》第4话《逆转，然后再见》类似：从当前案件出发寻根溯源查找历史找到案件发生的起源——另一个悬而未决的案件。而两案之间的必然因果关系，又揭示了一段不能不说的秘密。

案件开始以同一个人在同一时间不同地点遇害吸引玩家，然后顺藤摸瓜抽丝剥茧寻找两年前“SL-9号事件”的真相，也就是说，故事的重心其实是“SL-9号事件”。由于此事件，地方检察院的主席检察官宝月巴为了自己的妹妹宝月茜忍辱负重，两年来长期迫于警察局长严徒海慈的淫威之下，貌似这就是SL-9号事件的真相，但严徒海慈此厮老奸巨猾、城府极深，没想到还藏了一手，杀了好人、抓了犯人、升了高官还牵制了检察院。在那么紧张急迫的案发当时还能如此沉着冷静想出如此妙招，值得广大人民学习……他的心理素质。

与案件本身相比，更精彩的是此案的“法庭部分”。在游戏“法庭部分”最后一天的法律辩护中，成步堂和检控方御剑使出“玉女心经，双剑合并”，两人合力与警察局长和偏袒警察局长的审判长步步为营据理力争，玩的时候相当热血和爽快！而根据之前在法庭上警察局长自己阐明的证据法，在最后阶段将其运用把警察局长完美地“逆转”，华丽的无懈

·特选场面·

▲“逆转”中的老照片总有一种打动心灵的力量。

▲当真相被揭晓时，姐妹之间的坚冰也随之被打破。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

可击！笔者个人觉得这是“《逆转》系列”中最精彩、最漂亮、最逆转的“法庭部分”！

最后，巧舟还不忘给大家一些思考：面对毫无疑问的犯罪但苦于缺乏决定性证据来证明的情况下，一个心中怀揣正义的人应该怎么做？是根据法定程序让邪恶逃之夭夭，还是不择手段地伪造证据栽赃嫁祸？御剑正是带着这样的思考，离开了司法界的舞台。

作为新平台上的第一款“逆转”作品，《新生》增加了触控的操作方式，除存档时需要用上START键外，游戏中完全无需使用任何按键，使得上手操作更加没有了难度。另外游戏中还首次加入了科学搜查系统和用麦克喊话的功能，这些活用NDS机能的系统也让人看到了续作的雏形。而从本作起，“《逆转》系列”开始了它全球化的步伐，首次发售美版和欧版。总的说来，这款平台过渡的作品是成功的，为以后NDS上的“《逆转》系列”树立了

·特选场面·

▲“SL－9号事件”的案发现场，华丽的警察局长办公室，地板上还画着检察官徽章。

## 特殊的逆转

在“《逆转》系列”中，每话的故事流程模式一般是：发生杀人案件→接受被告或其代理人的委托→搜集证言证物→法庭战斗→指证犯罪条件不够，延期再审→再次搜集证言证物→法庭战斗→被告获得无罪判决。不过有一般就有特殊，我们再简单看看《逆转》中特殊的案件。第一个特殊的案件是《逆转2》中的第4话“再见，逆转”，首先它是系列作品中惟一一个被告获得有罪判决的案件，如果获得无罪判决的话反而会成为Bad Ending。其次它引入了案件即时发生性，真宵在法庭外被绑架左右着法庭上案件的进程。第二个是《逆转3》中第2话“失窃的逆转”，它的特殊之处在于最开始被告是作为盗窃罪而被检方指控的，当时还没有涉及到杀人事件。第三个是《逆转3》中的第4话“开始的逆转”，绫里千寻所接手的第一个案件以被告在法庭上服毒自尽而使检方撤诉做结束，审判也就没有了结果。第四个当属《逆转3》中的最终话“华丽大逆转”，它是成步堂亲身经历其发生的案件；它的作案手法无法以科学角度来解释；案件的真凶就站在原告席上。最后一个特殊的案件是《逆转4》的第4话“逆转的继承者”，首先它的梅森系统通过回到过去找寻线索，令人称奇。其次它在系列作品中首次采用陪审制，由6位陪审员对被告进行有罪或者无罪的裁决。

# 逆转裁判4

## 新的大地，新的冒险

发售日期：2007年4月12日（NDS）
销量（全球）：约82万

作为新掌机平台的第一款正统续作，《逆转4》很好地完成了交接的一棒。经过了探索实验性质的《新生》后，《逆转4》对其进行了继承和改良：2D的画面更加亮丽细腻；犯罪经过的演示采用了3D动画来表现；“科学搜查”通过《新生》的扩展和延伸，成为了一个活用NDS机能的不错创意；“看破”通过手镯指出法庭上证人说谎时不经意流露的小动作，和心锁系统如出一辙，是个有意思但又有点烦的系统。游戏中最值得称赞的系统当是第4话才出现的，极富想象力的“梅森系统”了。（注：“梅森”一词颇有渊源，它来自于当代美国最具代表性的侦探小说大师厄尔·斯坦利·加德纳笔下的人物佩里·梅森。在

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

· 特选场面 ·

▲7年后成步堂在法庭上的沉稳冷静让人感到无比帅气。

▲进入梅森系统时所标注的“MASON”和“ESG”是在向侦探小说大师厄尔·斯坦利·加德纳致敬。

他的法庭侦探小说《梅森探案》中，梅森是一位刚正不阿的律师，时常在法庭的最后一刻实现“逆转”使当事人获得无罪。）

作为文字AVG，关键还是故事。从《逆转3》开始，系列每部作品的最后一话真正成为了集此作精华的压轴大戏，在前几个案件中的线索和人物在这里都会得到认证和展现，前几话的案件大都是为了最后一话而存在。可以说，《逆转4》的最后一话才是真正展现“《逆转》系列”故事水准的一话，没玩到《逆转4》的最后一话等同于你只体会到《逆转4》一半的魅力。

《逆转4》最终话“逆转的继承者”开篇

TIPS 你知道吗？

《逆转》中的声优大多来自于Capcom自己的员工，比如成步堂的声优是《逆转》剧本兼总导演巧舟，御剑的声优是《逆转》人设岩元辰郎，狩魔豪的声优是《逆转》音乐杉森雅和，戈多的声优是《大神》、《鬼泣》的导演神谷英树。

· 特选场面 ·

▲“底稿隐藏真相”这一桥段在第4话的一开始就牢牢地吸引住了玩家。

▲当选择“决定”时相信很多人都吃了一惊吧。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

便以通过X光扫描出油画下面令人惊异的底稿来引人入胜（笔者当时的第一反应便是想到了拥有类似手法的电影《七宗罪》），并与开篇第1话相契合。而随着案件的逐渐深入，案中案追忆7年前所发生的那一幕，再通过很好很强大的梅森系统：过去所隐瞒的，到现在来寻求答案；现在所扭曲的，到过去去寻找矛盾。梅森系统就在过去和现在之间来回穿梭努力寻找和整合各种线索来拼凑出过去遗留和现在未解的真相。在这里，系统和故事完美地结合在了一起：故事因系统而得以完美的诠释；而系统也毫不累赘，完美为故事服务。整体结构上来看，“逆转的继承者”也与第1话和第3话的人物线索联系了起来，交代了之前遗留的问题，当之无愧为集逆转精华的“招牌”最终话。

在本作中，巧舟再一次提到了他对法律的一些看法。在《逆转2》中，他探讨的是作为律师，真正的追求是什么；在《新生》中，他探讨的是作为检察官，应以什么样的态度对待犯罪。而在《逆转4》中，他探讨思考的是日本的司法制度。在最终话里，成步堂作为陪审员测试法庭委员会的委员长，指导着法庭首次进行陪审制的试用，而绘濑真琴正是在陪审制的作用下才宣告无罪的。在游戏中引入陪审制，和当今日本的司法制度不无关系。日本曾在1923年颁布过陪审法，但没隔多久即被搁浅，并没有真正落实下去。面对日本司法制度的各种弊端，日本于1999年掀起了第三次司法制度改革的序幕，在修改和增加的各项法律中，最引人瞩目的便是《关于陪审员参加刑事审判的法律》。而巧舟在游戏中引入陪审制，便是表达着对这一制度的关注和支持。2009年5月21日，这一制度开始在日本正式施行，关于陪审制的两款法庭游戏《陪审员》和《有罪×无罪》也同期发售，《逆转4》作为急先锋，早早地在陪审制度的推广上发挥了自己的一份力量。笔者相信在《逆转裁判5》的法庭上，这一制度还将得到全面的贯彻和进一步的改良。

**TIPS 你知道吗？**

《逆转4》中成步堂的帽子应该是美贯编织的亲父帽，因为上面标注有“PAPA”（爸爸）的字样，另外帽子上面的“惊讶状”徽章和宝月茜高中时候挂在胸前的徽章一模一

## 逆转的战场

提到逆转的战场，那当然就是地方法院（地方裁判所）了。日本的地方法院相当于中国的基层人民法院，主要处理刑事、民事的第一审案件。在《逆转4》中，地方法院的法庭进行了重新修缮，相比前三作的法庭看起来豪华、典雅了许多。而我们战场上的敌人——检察官，目前为止共出现过6位。其中御剑在系列中共出场5次，是出现话数最多的检察官；《逆转3》中共出现了4位检察官，是系列出现检察官最多的一作。

▲日本的地方法院，正门处还挂着陪审制的宣传标语。

▲“《逆转》系列”历代检察官招牌POSE一览。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 逆转年表

此年表是笔者根据游戏中案件所叙述的时间整理和推理得出的，该年表只针对“《逆转裁判》系列”中的案件和其中的主要线索。特别感谢网友天使tsubasa对本年表进行了校对和修正。

**2001年12月28日**

01

律师御剑信在检察院被枪杀，被称为“DL6号事件”。随后警方秘密邀请仓院流灵媒道家元绫里舞子进行灵媒，由于根据对灵媒后所指证的凶手检控失败以及警方作灵媒消息被披露，使仓院流受到社会舆论的羞辱和耻笑，家元绫里舞子被迫离开仓院之里。

“DL6号事件”可以说是整个“《逆转》系列”的开端和源头，也是整个“《逆转》系列”中惟一一个标注着年代时间的案件。

一切，都从绫里舞子的失踪开始……

**2012年2月16日**

02

绫里千寻出道辩护

地方法院开庭审理“开始的逆转”（《逆转裁判3》第4话）

地点：第4法庭

检察官：御剑怜侍（20岁，第一次出庭检控）

被告/委托人：尾井田美散

**2013年4月11日**

03

绫里千寻第2次辩护，美柳千奈美终于被绳之以法

地方法院开庭审理“回忆的逆转”（《逆转裁判3》第1话）

地点：第2法庭

检察官：亚内武文

被告/委托人：成步堂龙一

04

**2016年5月**

成步堂龙一成为律师

**2016年8月3日**

05

成步堂龙一（24）出道辩护，为朋友矢张政志洗清嫌疑

地方法院开庭审理“最初的逆转”（《逆转裁判》第1话）

地点：第2法庭

检察官：亚内武文

被告/委托人：矢张政志

06

**2016年9月5日**

绫里千寻遇害

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

**2016年9月7日～9月9日**

**07**

将杀害千寻的真凶送入大牢，绫里真宵（17）初登场

地方法院开庭审理“逆转姐妹”（《逆转裁判》第2话）

地点：第1法庭

检察官：御剑怜侍

被告/委托人：绫里真宵

**2016年10月18日～10月20日**

**08**

演员衣袋武志遇害事件

地方法院开庭审理“逆转大将军”（《逆转裁判》第3话）

地点：第4法庭

检察官：御剑怜侍

被告/委托人：荷星三郎

**2016年12月26日～12月28日**

**09**

为朋友御剑怜侍解除检控，“DL6号事件”真相大白

地方法院开庭审理“逆转，然后再见”（《逆转裁判》第4话）

地点：第3法庭

检察官：狩魔豪

被告/委托人：御剑怜侍

**10**

**2016年12月29日**

绫里真宵离开事务所，回仓院之里进行修行

**2017年2月23日～2月25日**

**11**

宝月茜（16）初登场

地方法院开庭审理“新生的逆转”（《逆转裁判 新生的逆转》第5话）

地点：第9法庭　　检察官：御剑怜侍

被告：宝月巴　　委托人：宝月茜

**2017年6月21日～6月22日**

**12**

仓院流分家试图夺取下代家元之位，阴谋未遂

地方法院开庭审理“再会，然后逆转”（《逆转裁判2》第2话）

地点：第2法庭

检察官：狩魔冥

被告/委托人：绫里真宵

**2017年9月8日**

**13**

巡警町尾守遇害事件

地方法院开庭审理“失落的逆转”（《逆转裁判2》第1话）

地点：第2法庭　　检察官：亚内武文

被告/委托人：须须木真子

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

**2017年12月29日～12月30日**

**14**

马戏团团长立见七百人遇害事件

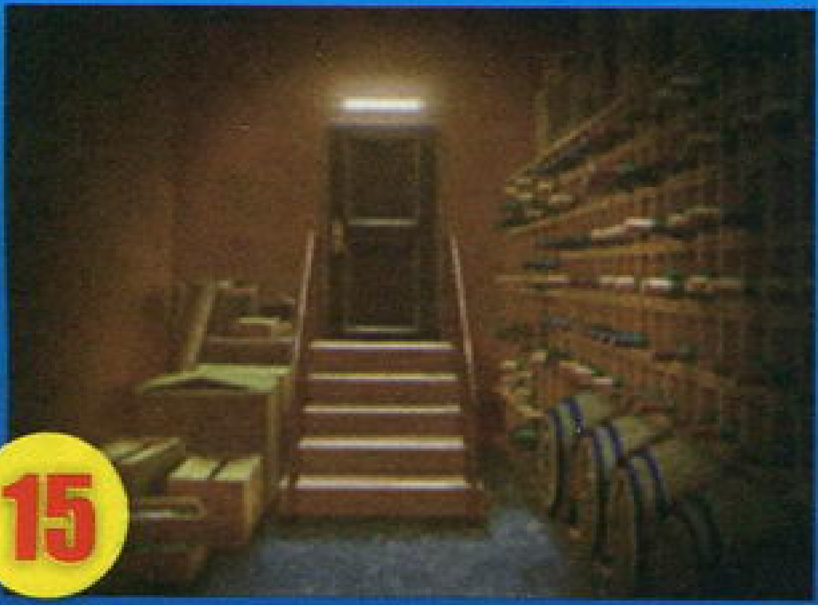
地方法院开庭审理“逆转马戏团”（《逆转裁判2》第3话）

地点：第2法庭

检察官：狩魔冥

被告/委托人：马克思

**2018年3月22日～3月23日**



**15**

绫里真宵被绑架劫持

地方法院开庭审理“再见，逆转”（《逆转裁判2》第4话）

地点：第3法庭

检察官：御剑怜侍

被告/委托人：王都楼真悟

**2018年9月13日～9月14日**

**16**

KB公司社长毒岛黑兵卫遇害事件

地方法院开庭审理“失窃的逆转”（《逆转裁判3》第2话）

地点：第6法庭　　检察官：戈多

被告：天杉优作　　委托人：天杉希华

**2019年1月7日～1月8日**

**17**

电脑公司程序员冈高夫遇害事件

地方法院开庭审理“逆转的食谱”（《逆转裁判3》第3话）

地点：第4法庭

检察官：戈多

被告/委托人：须须木真子

**2019年2月9日～2月10日**

**18**

御剑、成步堂共同参与辩护

绫里舞子终于现身，为真宵牺牲自己，仓院流家元纷争结束

地方法院开庭审理“华丽大逆转”（《逆转裁判3》第5话）

地点：第7法庭

检察官：狩魔冥/戈多（神乃木庄龙）

被告/委托人：叶樱院菖蒲

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

**2019年4月19日**

19

成步堂最后的法庭，因涉嫌制作伪证被收回律师徽章

地点：第7法庭

检察官：牙琉响也

被告/委托人：奈奈伏影郎（或真敷扎克）

**2026年4月20日**

20

成步堂被陷害，王泥喜法介(22)出道辩护

地方法院开庭审理“逆转的王牌”（《逆转裁判4》第1话）

地点：第2法庭

检察官：亚内武文

被告/委托人：成步堂龙一

**2026年6月16日～6月17日**

21

医院院长宇狩辉夫遇害事件

地方法院开庭审理“逆转的连锁街角”（《逆转裁判4》第2话）

地点：第4法庭　　检察官：牙琉响也

被告：北木泷太　　委托人：并奈美波

**2026年7月9日～7月10日**

22

牙琉摇滚乐团演唱会现场发生杀人事件

地方法院开庭审理“逆转的小夜曲”（《逆转裁判4》第3话）

地点：第3法庭

检察官：牙琉响也

被告/委托人：马基·托巴尤

**2026年10月8日～10月9日**

23

法庭第一次采用陪审制，揭露7年前的事实真相

地方法院开庭审理“逆转的继承者”（《逆转裁判4》第4话）

地点：第3法庭

检察官：牙琉响也

被告/委托人：绘濑真琴

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特别收录

# 逆转的占卜

欢迎来到《逆转裁判5》的剧情占卜馆，我是占卜师小翔，在我对后续的剧情进行大胆的猜测和摸索之前，先要为大家声明一下，下面所有内容的占卜，均在《逆转4》中有根可循。如果小翔占卜有误，那祝贺大家没有被剧透。如果不幸地占卜对了，那算是本人的人品爆发，把游戏中留下线索的一种可能性串联发展了起来。毕竟这些线索有多种发展的可能，而掌握其发展走向的只有巧舟和开发团队。但我以占卜师的名义起誓，以下所理清的诸多线索，绝大多数都是极其重要，关系到未来发展走向的。好了，让我们拨开一些次要的，可忽略的细节，关注一些重要的。有伏笔的细节，跟随我一起进入到那难以预测的，未知的剧情世界当中吧。

“Come On！接下来就是见证奇迹的时刻，嘛哩嘛哩哄，变身！哎哟——”（雷伊飞把折凳过来：变身你就不用了，赶快该干嘛干嘛！）

**TIPS 你知道吗？**

在每一作的每一话中都登场的角色只有一个人，那就是成步堂了。即使是审判长，也并非在每一话中登场，譬如《逆转3》的第4话就是由审判长的弟弟审判官担任当庭法官的。

## 关键词之一 或真敷

首先我们不得不注意的是或真敷家族，因为这个家族有一种长久流传下来的特殊能力——通过读取他人的紧张来洞察他人的心理。这是或真敷家族所独有的一种能力，同样的，在“逆转”前三作的“成步堂篇”中，贯穿三部作品的关键线索仍然有关一个家族，这个家族仍然具有一种独有的能力。再加上主角王泥喜法介和成步堂美贯都是或真敷家族的一员，所以说这个家族的背后必然还隐藏着一些不为人知的真相。再来看看目前为止登场的几个或真敷家族人物，都掩盖着不少值得挖掘的线索：或真敷天斋的独生女或真敷优海在魔术团演出时认识了一位旅行艺人，两人结婚后不久便离开了魔术团一段时间，但结婚不到一年优海的丈夫便在表演的舞台上失去了生命，而他们的儿子便是王泥喜法介。在这之后六、七年优海再婚嫁给了或真敷扎克并生下了美贯，大约五年后优海发生意外失忆便从魔术团中失踪。仔细分析这段剧情，会发现有很多地方巧舟都交代得模棱两可，含糊不清。第一，王泥喜的父亲是在和优海离开魔术团的那段时间死的还是回到或真敷魔术团后死的，游戏没有交待。而他在舞台上失去生命的背后有没有阴谋，也无从得知。第二，便是关于王泥喜法介，根据扎克的叙述，优海在回魔术团之前把

▲或真敷魔术团的背后肯定还隐藏着不少秘密。

▲这张照片是扎克在或真敷优海与前夫一起离开魔术团之前所照的，当她回来时，手镯就只剩下一个了。

▲这次彩排的事故使得优海失去了记忆并离开了魔术团。



话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

一个手镯交给了在外的王泥喜，此时王泥喜是和父亲在一起，还是父亲已死王泥喜被交托于他人，我们也很难下定论。那为什么优海在丈夫死后不把刚出生不久的王泥喜抱回魔术团呢？目前能想到的最简单理由是优海和王泥喜的父亲是在或真敷天斋的极力反对下私奔而逃的。另外上面所提到的许多地方都还有容易下料的疑团：王泥喜父亲的真实身分背景，他死亡的背后是否存在阴谋；王泥喜这二十几年究竟在什么样的环境下长大，他为什么会想当上律师；优海又是如何流落到远在万里的波鲁吉尼亚的……

## 关键词之二 牙琉雾人

▲牙琉雾人黑暗的背后还会衍生出什么样的故事和人物呢？

第二个值得我们关注的是牙琉雾人，这个律师的背后也隐藏着不少的线索。他身上的黑暗心锁；在法庭被看破时的“恶魔之手”；以及绘濑真琴曾说过的话：“那个人，或许是个恶魔”，“我当时就认为‘他不是一般人’”。这些都可以看出他的背后还会有巨大的黑暗潜力可挖，而在他的一些行为表现上来看，也存在着一些疑问：一个普通的律师会用1000万去买一个伪造的证物？故事中有人一直在监视绘濑土武六和记者叶见垣，难道一个律师会有那么多的精力去监视别人长达7年？接下来就是小翔的大胆猜测了，以下所猜测的这种剧情发展方向其最大的亮点就在于能够将“成步堂篇”的故事连接起来。小翔综合上面的各种线索，觉得牙琉雾人并不仅仅是“一个恶魔”那么简单，他的背后似乎还有着更为强大的黑暗势力作支撑，不然他也不会花1000万的高价去购买一个伪造的证物（当然，这1000万可能由其他人买单，那这个人必然和或真敷家族有着某种联系。），也不会有什么人手去监视土武六和叶见垣长达七年。小翔猜想，在法庭的背后，有一个“黑暗法庭”的组织，这个组织的目的只有一个，就是暗中为一些人或者集团摆平一些案件。为此他们不惜一切手段让委托人指定的被告获得有罪或者无罪判决，牙琉雾人就是其中的一名成员，《逆转裁判》中的狩魔豪也是成员之一。在《逆转4》的最开始，牙琉接受了某人的委托要让扎克无罪，为此他专门去伪造了证物。但开庭之前扎克临时将律师换为了成步堂，“黑暗法庭”当然不会放过3年前成步堂曾经把狩魔豪关进大牢一事，于是借着伪造的证物不惜牺牲委托人的利益让成步堂丢掉了律师的饭碗。以上的猜想虽然感觉有点夸张，部分细节有些牵强，但小翔不太相信牙琉陷害成步堂的原因，仅仅是因为牙琉所说的这个理由：“居然就这样将我换掉，而委托那种半吊子的男人辩护，我不可能会原谅让我出丑的人。”而上面的那种推测，至少能解释牙琉的“黑暗心锁”以及他背后隐藏着的强大势力。另外，狩魔冥在《逆转2》的尾声中曾这样对同门师哥御剑说过：“你永远都不可能明白的，‘狩魔豪之女’的身分，究竟意味着什么！”这也是小翔把狩魔豪算入“黑暗法庭”组织的原因。对于父亲的一些情况，狩魔冥似乎隐约地知道些什么。

▲黑暗心锁的设定明显是在为续作打下铺垫，《逆转5》肯定还会出现拥有黑暗心锁的人物。

▲王泥喜在使用“看破”时牙琉出现的“恶魔之手”。

### TIPS 你知道吗？

在系列作品中全都登场的配角只有两位，一位是号称“新人粉碎机”的亚内检察官，他每次都在每一作的第一话中登场。另一位则是丝锯警官，他最近一次在正传中登场是在《逆转4》中成步堂最后的法庭上。

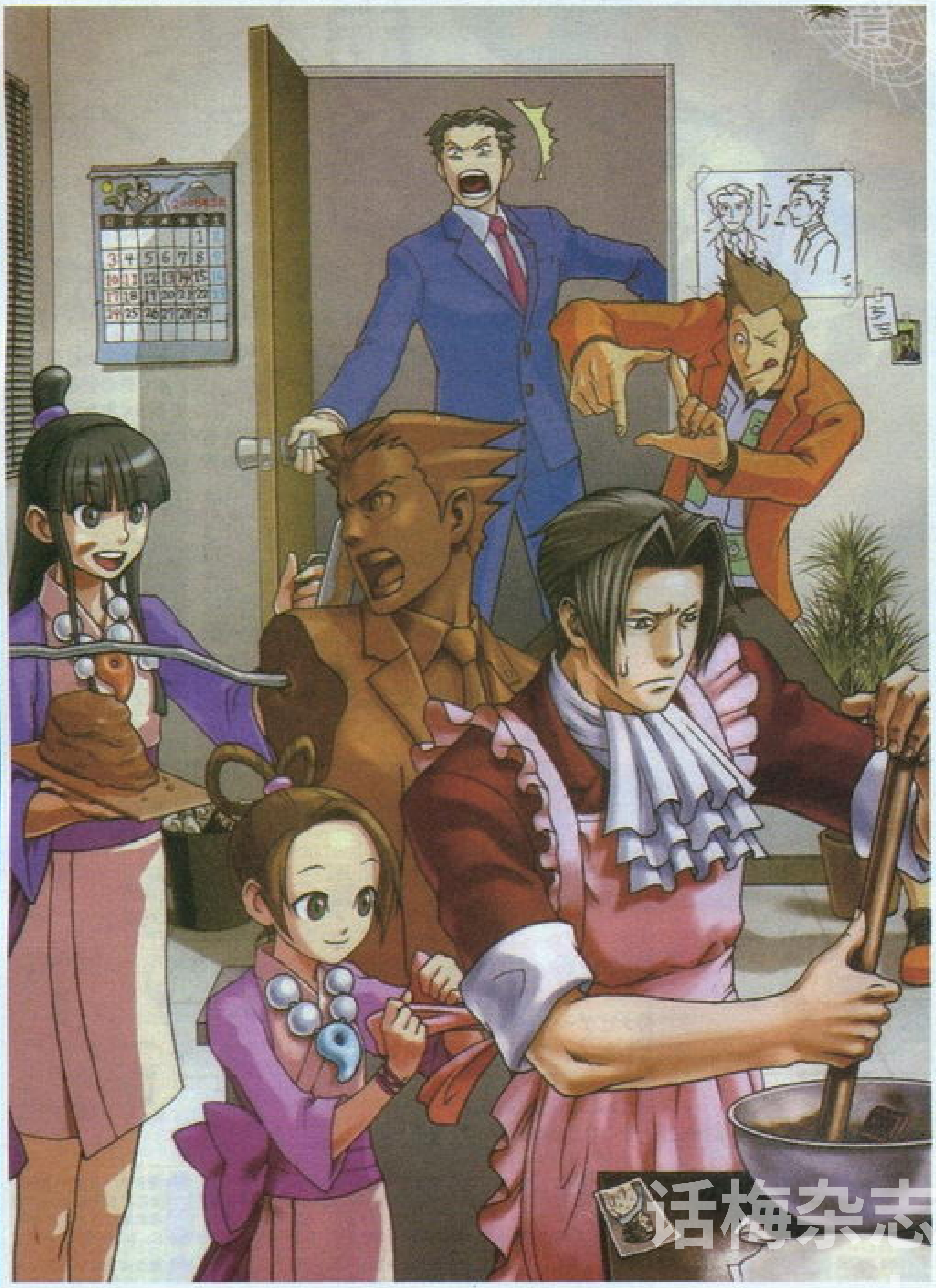
话梅杂志＆3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 关键词之三 绘濑

▲巧舟在游戏的最开篇就让绘濑土武六登场应该有所深意。

最后我们还需要注意的一条线索是画家绘濑土武六的家世。首先土武六对王泥喜的过分关注就非常地蹊跷，不仅在画作的底稿上绘制王泥喜的案件，还在画室的书桌上放着一个王泥喜做“异议”状的小木人。对此游戏中给出的理由是土武六对成步堂有所亏欠，所以当成步堂事务所再次开业时，他非常高兴。这样糊弄人的理由你能信吗？小翔相信的是，土武六与王泥喜之间肯定有着什么联系，所以他才会在谁也不知道的画作底稿上像淘气的孩子般偷偷绘上王泥喜的案件，并标注一个奇怪的签名，以此来表达他对王泥喜打赢官司的高兴喜悦之情。所以他才会专门制作一个王泥喜的小木人放在随时都能看到的书桌上。别忘了，巧舟其实已经给了你暗示，在第一话的开场就对土武六的刻意着墨已经暗示着在这背后必然有着更深的故事。试想，如果土武六只是一个普通的小角色路人甲，那巧舟会把他放在全新篇章“王泥喜篇”开篇序幕这样如此重要的位置吗？不仅绘濑土武六，绘濑真琴也是一个颇具疑点的人物，首先一点就是关于她也是一个“能力者”，她具有任何东西都能伪造的惊人模仿力，而“能力者”似乎都会成为“《逆转》系列”的关键性人物。其次她小时候被诱拐过，这诱拐背后藏着的真相简直就是专为设置伏

▲土武六小桌上放置着王泥喜做“异议”状的小木人。



话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

▲这个不是土武六名字的奇怪签名是否带有某种含义？

笔而生。最后一个值得注意的人物便是没有露面的真琴的母亲，按照目前系列作品“能力”均通过遗传的方式来继承的话，真琴的父亲不具备“能力”，那她母亲必然是“能力者”。而游戏中对她母亲的描述非常讨巧，她因为对土武六死心，离家出走。别忘了，在系列作品中，失踪或者下落不明的人物通常不是凶手，就是关键性角色，而且失踪得越久，其角色越关键，比如失踪了十八年的绫里舞子。综上所述，这绘濑家的三口人也是个充满谜团的一家啊。

▲绘濑真琴拥有任何东西都能模仿的独特能力。

游戏中安放得最大三个线索讲完了，现在该来看看里面没有安排的线索了。在《逆转4》中被广大玩家抱怨最多的，肯定是绫里真宵、御剑等“老人”没有在新作中登场。对此巧舟的解释是：“我主要还是想描写一个新主人公的故事，御剑检察官或是真宵的出现就会变得完全没有意义。我个人想把‘成步堂三部曲’完完全全当成是另一部作品来对待。”但面对如此多玩家的声援或者说是抗议，面对着Capcom高层所施加的压力，相信制作小组肯定不会对玩家的意见视而不见、置之不理、袖手旁观的。关于真宵，按照官方的设定，她应该在《逆转3》结束后回到了仓院之里继承仓院流的新家元，但从此就杳无音讯和成步堂一刀两断了吗？从《逆转4》的情报来看，在7年前当美贯成为成步堂的女儿时，美贯便提到只有父女俩相依为命，那时真宵便如同不存在般离开了成步堂，而且之后美贯也对真宵只字不提，给人感觉她根本不认识真宵一般。如果真宵能够再次登场，那她会以什么样的形式出现呢？7年后的今天又会是什么样子呢？令人期待。

在占卜的最后，小翔还要来说说成步堂。成步堂在与扎克玩梭哈的比赛中获得了胜利，他是第二个打败扎克的人，第一个是具有“能力”的天斋，这说明成步堂还是可能具有某种“能力”的，只是他自己并没有察觉。在《逆转》的第2话，千寻还曾这样评价成步堂：“他是个天才，简直可以称呼他是‘恐怖的盘问大师’。”这也可以说明成步堂可能拥有“能力”。在《逆转4》的尾声，成步堂提到想重新参加司法考试，那么成步堂又会作为律师登场吗？那王泥喜往哪儿放？小翔觉得，他更有可能成为带给人惊喜的，友情客串的检察官（关于这个理由，还跟日本的一个司法改革“法曹一元化”有关，感兴趣的朋友不妨上网搜索一下），毕竟《逆转4》中成步堂的最大作用就是将主角的接力棒交给王泥喜，他本人也在《逆转4》中完成了他七年前的“复仇”，关于他的故事顺利落下了帷幕。从《逆转5》开始，真正的主角应该是王泥喜法介了。

**TIPS 你知道吗？**

《逆转》和《逆转2》原本都打算由5话构成，《逆转》所加的一话本想设定为当事人就是真正犯人的案件，《逆转2》所加的一话本想设定为须须木真子再次成为嫌疑犯。由于卡带容量的限制，这些设想都未能立刻实现。

## 再见，然后逆转！

不知不觉间，“逆转”已走到了第九个年头。在这九年间，“《逆转》系列”的开发可谓历经曲折，能够在Capcom最艰难的时期得以生存，得益于《逆转》游戏制作人的高瞻远瞩和坚持不懈，以及玩家的无限支持和热爱。如今困难的时刻已成过去，曾经刚出道时的那个被检察官欺负、有些软弱的新手律师也已经变得自信而稳重、冷静而成熟。再见的时刻已经来临，前面的道路充满生机，让我们一起走下去，去迎接下一次华丽的逆转吧！

游侠杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

栏目主持 乌冬

NO.01

# 掌机市场扫描

相信不少朋友都喜欢网上购物，其中自然也包括了买PSP，不过近期PSP-3000的破解还不是很完美，一旦关机就要重新刷写系统，建议想买PSP又动手能力不强的玩家还是去实体店选购为好，毕竟不小心关了机的话还可以找回店家帮忙，如果是网店的话，一个来回都不知道去了多少邮费了。好，下面还是继续让我们来了解一下最近的掌机市场行情吧。

进入六月底，随着高考、升中考和期末考的相继结束，加之PSP-3000的破解渐入佳境，电玩卖场火热得跟广州早到的酷暑一样，跟前几个月的冷清形成了鲜明对比。

被冷落多时的3000型小P终于回归销售冠军宝座，托破解的福，销量直线上升，连续几周稳居卖场销量榜第一，其中备受青睐的炫光红、跃动蓝一度卖至断货，补货后价格跃升至1450元。由于破解的日渐成熟和货源的逐渐稳定，月初被炒高的PSP-3000价格有所回落，彩色系里不是太受欢迎的耀目黄和青翠绿报1310元。基础色里银色报1205，较受欢迎的白色报1290元，而黑色则成为了3000型里性价比最高的颜色，报1190元，如对颜色没太多要求或预算比较紧张的朋友可选择该颜色。之前火了一小段时间的V3主板PSP-2000现在成了商家的第一清货目标，卖场里各大商家争相以低价抛售，价格比月初又有下降，全色系报970元，再一次成为小P家族里性价比最高的机型，不过在选购的时候要注意二手翻新就是。

面对庞大的市场需求和蓄势待发的消费群体，一些不良商家又动起了歪脑筋，想在这难得的商机中牟取暴利，这是值得近期想购买PSP的玩家注意的。一般电玩卖场里惯用的忽悠伎俩可以分为三种，第一种是低得离谱的主机价格，这点是广州卖场的特色了，主要是抓住大家只关心主机价格而往往忽略了配件价格的心理，先以低廉的主机报价把买家吸引进店再慢慢上套。解决办法：了解主机价格的同时也要注意一下配件的价格，最好先货比三家，或主机配件分开买。第二种是在记忆棒上作文章，因为记忆棒几乎是购机必备，也是商家的另一个利润点，通常的做法是商家先从谈话中试探出买家的虚实，如果试出不太懂行的话就用低速来冒充高速、组装冒充原装等等。解决办法：考虑到要装ISO和电影，现在给PSP-3000用的话基本上一张8G卡就足够了，组装相同容量的记忆棒也分四种，分别是低速白卡、普速红卡、MARK2卡和高速红边卡，现在前两种卡基本没有购买的价值了，而8G MARK2的报价为110元，8G红边卡的报价在150元左右，两种卡相差近40元，购买的时候记得认清楚，当然，有条件的话笔者还是建议选购在专卖店出售的正牌记忆棒，毕竟以一顿饭的价格换来性能稳定、售后有保障的产品还是值得的。第三种是老生常谈的二手翻新问题，由于现在同行业间竞争激烈，对于用口碑来招揽熟客的大店来说这种现象比较少见，而在去一些不太了解的小店的时候还是得注意一下。解决办法：比市场平均价便宜一大截的商品多半是有猫腻的，小便宜还是不贪的好。

由于中小学生都开始放暑假，NDSi的销售也同样喜人，价格基本和月初持平。其中日版黑白两基础色报1205元，彩色系报1235元，美版报1245元。另一边，NDSL的价格则继续下滑，加上商家的促销清货，现在加上烧录卡一套价格不足900元，推荐给第一次接触任系掌机的玩家。烧录卡方面，R4黄金版等多款新款烧录卡报价在90至110元之间，上辑原本说这次给大家提供新烧录卡使用心得的，可惜因为旺季的关系笔者相熟的小工都没空搭理笔者，所以只能留待下次再说了，还望各位读者见谅。



www.plumbook.cn

尽管在破解方式上还远远没有达到十全十美的程度，但是ISO文件的成功运行还是让PSP-3000重新树立了自身在国内游戏市场上的核心地位，之前一直持币观望的消费者也大都慷慨解囊，市场上呈现出自春节后便许久未见的热闹场面。PSP-3000价格在经历了破解初期的剧烈波动后，又是以颜色为区分成了现在的价格梯队，其中港版（型号PSP-3006）黑色全套价格在1480元，欧版则要便宜上30～50元，然后依次是银色、白色、绿色、蓝色以及黄色，比起黑色来要贵上100元，最夸张的则是红色，本来市场反应一般的红色主机在破解后价格直线上扬，不仅经常缺货，单机价格更是高到了离谱的1500元，已经比黑色全套都要贵了，对红色情有独钟的玩家还是等等为好。鉴于现在的自制系统存在着关机后失效的特点，一些商家做起了小容量原装记忆棒的生意，通常就是在32MB记忆卡内拷进CHICKHEN R2的程序，由于小容量卡速度快，稳定性高，因此刷写图片成功率高，将这种记忆卡低价出售给消费者虽然利润不高，但也算是目前情况下流畅进行游戏较为合理的解决方式。

NDSi方面由于没有经历激情破解的岁月，所以销量和价格依然变动不大，黑色、白色全套价格在1500元左右，彩色主机则要贵上50元，基本上在可以接受的范围之内。烧录卡方面纷纷攻克了美版主机的兼容问题，估计到《DQ IX》正式发售前应该不会有多大的技术难题和价格变动。

Sony为了防止破解，一直以来都在不断更新PSP主机的系统版本。最近有消息称PSP-3000的出厂系统版本会升级到5.05，这就意味这刚刚破解的5.03版本可能又会出现缺货现象，导致主机价格再次升高，所以有意出手的朋友可要趁早咯，要不等到5.05版本的机器真的出来了，到时能否破解都还是未知数。

最近一周内的PSP-3000货源充足，价格最低的仍然是黑色的1200元，其次是银色和白色的1280元，由于日版的炫光红和跃动蓝严重缺货，导致彩色机器价格有所回升，目前炫光红为1500元，跃动蓝1450元，而不怎么受欢迎的耀目黄和青翠绿的价格在1400元左右。

V3主板的PSP-2000价格在PSP-3000破解时就一落千丈，现在所有颜色的价格均为1020元。PSP-2000和PSP-3000本身的结构就相差不大，如果不是太看重PSP-3000的新屏幕和麦克风功能，购买PSP-2000还是不错的。受PSP-3000破解影响，一直以来都没什么变动的记忆棒价格终于有了小幅的提升，现在16G极速和MARK2的价格分别升到了350元和280元，而8G记忆棒则维持原来的报价。

任天堂掌机方面，NDSL货源充足，韩版报价860元，神游行货iDSL为990元，加上烧录卡等配件的话只需1050～1150元。NDSi由于白色主机一直缺货，价格略微上涨到1280元，而彩色机器的价格则有所回落，现在为1250元。

## 各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

| 城市 | 提供者 | PSP（3000型） | PSP（2000型） | iDSL | NDSL | NDSi | MSD（16G） | MSD（8G） |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 广东广州 | 沈朗 | 1290 | 970 | 985 | 850 | 1245 | 330（HG） | 145（HG） |
| 广东深圳 | 久圣电玩 | 1300 | — | 1070 | 850 | 1250 | 280（M2） | 150（HG） |
| 北京 | 绿洲电玩 | 1280 | 1200 | 960 | 830 | 1250 | 330（M2） | 160（M2） |
| 陕西西安 | 快乐多电玩 | 1280 | — | 990 | 860 | 1250 | 350（HG） | 170（HG） |
| 安徽合肥 | 顶点电玩 | 1150 | 1150 | 800 | 550 | 1250 | 280 | 120 |
| 哈尔滨 | 鑫星电玩 | 1160 | 850 | 800 | 600 | 1180 | 260 | 100 |
| 福建厦门 | 快乐多电玩 | 1260 | — | — | 900 | 1230 | 300 | 170（HG） |
| 浙江杭州 | 江城博晶电玩 | 1200 | 1450 | — | 1000 | 1250 | 300 | 150 |
| 山西太原 | 逸豪电玩 | 1350 | — | — | 900 | 1280 | 320 | 180 |

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

# 硬件短消息

栏目主持 乌冬

不少人都对二手的商品存有芥蒂，但最近却发现这种观念正悄然改变。周围好几个人都买了二手车，先是同学买了辆宝来，接着表哥买了桑塔纳3000，表弟紧随着买了标志307。其实在国外，包括二手汽车、二手家电、二手游戏软件在内的二手市场都很发达。二手的东东也没什么不好，关键还是观念问题。下面一齐看看市场上的新周边吧。

文 就爱360

## NDS双色保护包

- 品名：レザーポケットi
- 种类：保护包
- 出品：リンクスプロダクツ
- 对应机种：NDSL/NDSi
- 官方价格：1554日元

保护包越简单越好，NDS双色保护包就秉承了这一设计理念。包包的外观很有特色，采用两种颜色混合搭配，给人强烈的视觉效果。包包外面的材质是合成皮革，手感很好，防护能力也不错。侧面则采用了松紧材料，可以很容易地将NDS主机放入。包包的重量仅为52克，适合NDSL和NDSi使用。而老款的NDS就不要想着能放进去了，因为体型实在太胖了啦。

## PSP18合一套装

- 品名：18 In 1 Starter Kit for PSP/PSP Slim
- 种类：套装
- 出品：DreamGear
- 对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
- 官方价格：49.99美元

PSP上的套装周边凭借高性价比赢得了不少用户的青睐，套装中的配件样数是越来越多，从3合一到5合一，连18合一也有不少了。DreamGear推出的这款18合一套装，适合所有型号的PSP，内含的配件种类则是相当齐全。套装中除了包括USB连接线、包包、耳机、车载充电器、屏幕保护面板等常规配件外，还有一些不太常见的配件。比如音频分配器，可以同时让PSP插入两只耳机，适合与GF一起看电影时使用；应急充电器可以装入4节干电池，能够给PSP充电。另外，套装中还包括了一个底座，内置了立体声喇叭。

话梅糕点&3DM-SM
www.plumbook.cn

## NDS媒体播放卡

- 品名：iPLAYER
- 种类：配件
- 出品：DsiPlayer
- 对应机种：NDS/NDSL/NDSi
- 官方价格：198元

MoonShell依靠出色的多媒体功能成为无数玩家的最爱。不过，用MoonShell看视频，事先需要经过转换，网上常见的RM、AVI等格式并不能直接播放。依靠NDS的机能，想解码这些格式的视频是不可能的。为了满足玩家们的娱乐需求，NDS媒体播放卡iPLAYER出炉了。iPLAYER内置解码芯片，通过硬解码的方式来播放视频。iPLAYER兼容的媒体格式非常多，像常见的RM、RMVB、WMV以及FLV、VOB、3GP等视频格式通吃，真的是非常恐怖。视频播放在行，音频播放就更没有问题啦。

iPLAYER可以流畅地播放1.5Mbps码率、640×480分辨率的RM和AVI视频，由于分辨率超过了NDS本身的屏幕分辨率，所以效果十分清晰，而且没有卡顿现象。

iPLAYER外观如普通游戏卡片，但是不能玩游戏哦，只能播放视频和音频，另外iPLAYER还能运行部分自制软件。iPLAYER使用TF卡作为存储媒体，最大支持32GB的TF卡。据悉，iPLAYER即将引入到国内销售，售价则是198元。心动了吧？不过，NDS的屏幕小，看视频不太过瘾，这个东东似乎更适合PSP呢。

## NDSi防水保护包

- 品名：アクアトークゲームプラス
- 种类：保护套
- 出品：石崎资材
- 对应机种：NDSi
- 官方价格：700日元

泡澡的时候好无聊，如果能边玩NDS边洗澡那就好了。可惜的是NDS并不防水，还好有聪明的厂商设计了防水保护包，让你在浴室内也能玩NDS游戏，而不必担心机器被弄湿。产品专为NDSi设计，采用树脂材料，透光性高，能够很清楚地看清游戏画面。包包与NDS的十字键、X、Y、A、B键相贴合的地方还采用了特殊材料，保证了操作时的手感。产品的防水性能很好，即使偶尔掉进浴盆中也没事。

## NDSi保护包

- 品名：スリーブケースDSi
- 种类：保护包
- 出品：ジュピター
- 对应机种：NDSi
- 官方价格：1313日元

现代社会讲求的是个性，如果你看腻了那些方方正正的NDS包包，那就将目光转移，看看这款NDSi保护包吧。包包外形采用了不规则设计，给人感觉很独特。材质采用了橡胶，摸起来软软的，顶部则是敞口式设计，底部还有一个小口，可以让用户方便地更换SD卡。包包有黑色和白色两种颜色可选，只适用于NDSi。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 游戏万花筒

雷伊 提供

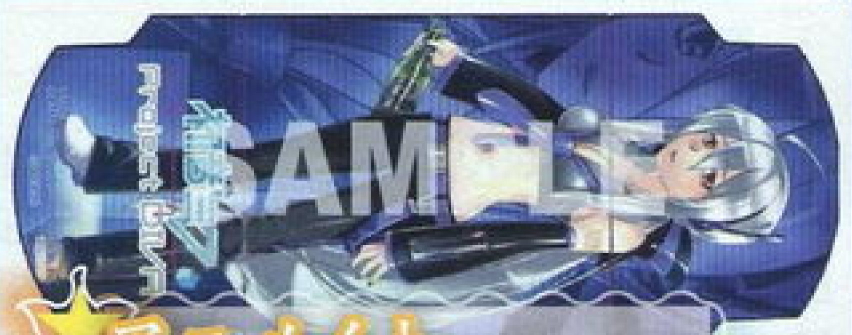
## 初音×初音

当大家拿到本辑《掌机王SP》的时候，差不多已经可以玩到以人气电子歌姬初音未来为主角的首款游戏《初音未来 女歌手计划》了。比起之前比NBGI版慢了不止一拍的两款《凉宫春日》被市场无情地抛弃，SEGA这次选材的眼光显然比较“超前”，并且鉴于初音大小姐的人气，SEGA对本作的重视程度自然也是怠慢不得，宣传攻势的力度也非常强劲。

对于以女性角色为卖点的游戏，日本的很多游戏店铺除了官方配备的标准特典之外，都会准备自己独家的专门特典从而提高本店的销售竞争力，《初音未来 女歌手计划》这样以人气题材改编的游戏自然也难逃这样的套路。据统计，包括网络商店在内，日本一共有20多家游戏品牌店准备了本作的独占预约特典，如果是日本的那些疯狂初音粉丝，我们完全有理由相信会有“真汉子”跑遍所有店铺各预约一张来收集全所有特典，但对于身处国内的玩家来说，就算是要想获得这些特典的其中之一难度也不小，但不要紧，过一下眼瘾的权利我们还是有的。不过20多钟店铺独占特典全部登出来，所占版面也是一个大问题，所以雷伊这里不得不忍痛割爱地只为大家介绍其中的一部分了。

★WonderGoo全店

原创迷你抱枕、原创迷你垫板



★アニメイト

原创PSP主机装饰贴纸

★ゲーマーズ

原创PSP主机装饰贴纸

…&3DM-SMV
www.plumbook.cn

**★サークルKサンクス**

**主题扇子**

**★マグマニ全店**

**原创电话卡、特别DVD**

**★いまじん・マジカルガーデン**

**原创图书卡**

在欣赏完了精美的预约特典之后，我们再把目光移动到本作的发行方SEGA。为了给《初音未来 女歌手计划》的上市造势，SEGA最近邀请专家将社内的营业用车改装成了以本作为主题的痛车。在这里，我们略去复杂的改装过程，直接从全方位向大家展示改装完毕后的痛车造型。

**胧月：**从秋叶原的预约情况来看，SEGA这步棋是走对了。借由游戏强大的编辑功能，届时好的同人作品会层出不穷。说不定小编也会自导自演个MAD出来，卖个广告在前吧。

**羽纹** 提供

# 可能用作越狱，PS3在英国监狱遭禁！

■“强大”的PS3。

“PS3可能作为越狱的工具”，看到这串字时您可别不相信。最近，英国卫报报道说英国赖恩山监狱决定禁用并没收监狱内的所有PS3，因为管理监狱的人员发现有犯人企图利用PS3内置的无线网络功能与监狱外面的朋友取得联系，一旦让犯人顺利得手的话他们就可以很轻易地策划诸如越狱或是暴动之类的行动，也能联系外界向监狱内运送作案工具。出于对安全保卫工作的考虑，监狱负责人表示不得不下达这样的禁令。

可能有读者会有所疑问，PS3到底是怎么到监狱里去的呢？实际上这与英国监狱的具体情况有很大关系，他们对犯人们在监狱中的行动“放得比较开”，服刑的人可以享受看电视、玩游戏等娱乐项目，这样他们就不会闲得无聊而到处惹事生非，此等“好事”在国内是绝对不可能出现的。

**胧月：**方法有很多，偏偏选择了最笨的一种。

活梅杂志&SMV
www.plumbook.cn

# Cospa公司推出多款初音未来相关周边

**洋葱** 提供

为配合今年七月在PSP上推出的《初音未来 女歌手计划》，厂商们陆续推出了各种周边，希望能借葱娘的人气趁机捞上一笔。日本主营ACG相关商品的Cospa公司预定在八月上旬发售数款《初音》相关的周边商品，有衬衫、马克杯、毛巾以及挂件等，价格方面……自然是便宜不到哪边去。

▲印有初音图案的衬衫，有S、M、L和XL四个尺码，每件售价3045元。

▲高约9cm的马克杯，每个840日元。

▲140cm×80cm的毛巾，使用了PSP游戏版的新图，纯棉，价格为5040日元，这价格快赶上游戏了……

◀每条售价1260日元的挂件，上面的Q版初音实在是很可爱啊。

**胧月**：这辑葱娘的消息很多，这不正赶上风纪委员绿“哔——”娘席卷中国嘛，很应景的说。

# 玩家自制的《逆转裁判》板鞋

**胧月** 提供

尽管《逆转裁判》的周边种类远超普通AVG的范畴，但热心的《逆转》玩家永远不会嫌多，尤其是那些打算将“逆转”这一主题从头武装到脚的。

主题T恤屡见不鲜，于是有一位英国玩家自己DIY了一双《逆转》板鞋，鞋面上分别用英语写着法庭上的两句经典台词——“有异议！”和“等一下！”。当然，这么精细的鞋成本为30英镑，拍卖价格也比官方便宜许多，但耐用程度如何就不得而知了。

▶▲一双普通板鞋的变身之路。

**胧月**：这套工具比较专业，动手能力不强的玩家就不要模仿了。



口梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 银河妖精今夏实体登场

胧月提供

《超时空要塞F》的人气女王雪莉露尽管推出了数款手办，但包括现场展品在内，做工都不是很令人满意。日本厂商Alter和Megahouse曾在去年联合推出一款库兰库兰的高质量手办，广获好评。如今，它们再接再厉，又将另一款高质量的雪莉露手办提上制作日程。

该手办预定在8月底上市，原型由Alter的AKATUKI制作，全高21厘米，服装和皮肤的质地都很棒，并且能展现出军服和热裤的两种造型。从手部动作来看，该手办应该能更换少部分的零件。

胧月：你们都是俺的……翅膀！

洋葱：你不是绿毛党来的么？

乌冬：女王都出了，绿毛还会远吗？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 游戏美图秀

栏目主持：洋葱

已经不止一次看到读者在信中要求放《偶像大师》的图了，这次就满足这些读者的要求。另外其他读者有什么特别想看的图也可以在回函表中提出哦。

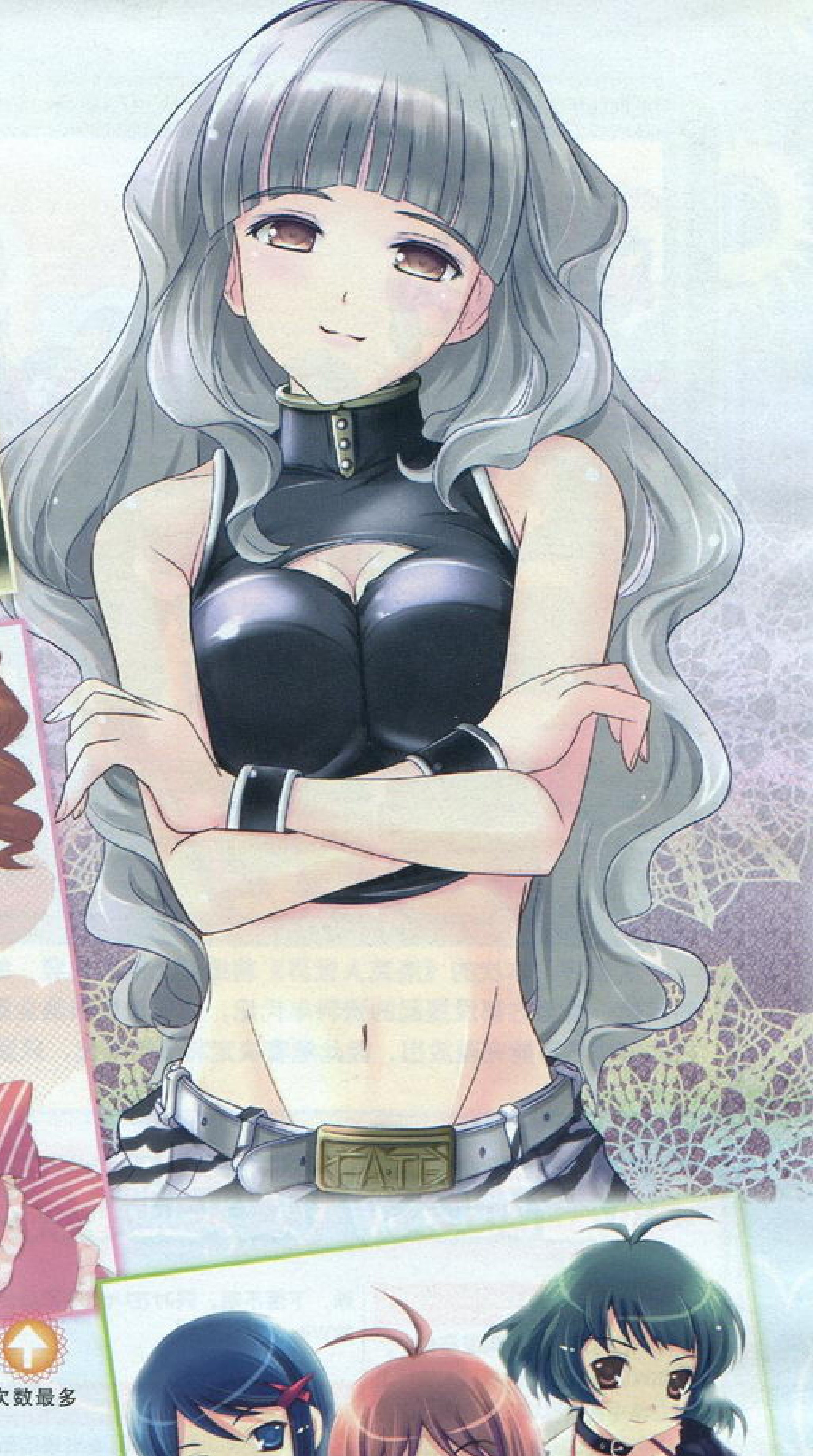
乌冬：话说你不是御姐控吗？玩游戏时为啥选的是弥生。

洋葱：不要问我，我也不知道……

洋葱：萌到翻的雪步起床图。

洋葱：虽然律子不是我的菜，不过这张画得实在有爱呀。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



乌冬：果然所有图中弥生的出现次数最多啊，你这个偏心的家伙。

洋葱：（口皿口）。

洋葱：在NDS版中登场的三位新人偶像。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

栏目主持：羽纹

# 洛克人世界

大家好，本次的《洛克人世界》将继续上回的内容，给大家介绍官方资料集里收录的其他一些地方都没提起的资料年代记，由于该资料集全篇有将近几十万字，以每次专栏的篇幅不可能完整放出，因此笔者决定将资料简化，只登出比较重要的事件。

文 骚扰天皇·SK

## 《洛克人》设定资料年代记（上）

※接上次的内容

### 20??年

**?月?日** 在对外界的成果发布会中，Light和Wily在对新时代机器人设计上的对立集中在对BLUES的开发上而导致BLUES的动力系统受到重大损伤，不得不被紧急送至科学省研发中心进行维修，发布会被强制终止。

**?月?日** Light和Wily去查看BLUES维修进度的时候，两人因为意见不同再次发生争吵，最终导致积怨爆发，双方大打出手，并把对方都告上法庭。此事受到世界政府的高度重视，科学省和联合国执法机构组成特别专案组负责审理案件。

**?月?日** 最终Wily败诉，永远不能上诉，同时被判处反人类罪，免除科学省的一切职务。

**?月?日** 尚在维修中的BLUES突然失踪，下落不明。同时在Light府邸居住的Wily也不辞而别。

### 20??年

**?月?日** 按照Light理论制造出来的新机器人ROCKMAM和ROLL诞生。

**?月?日** Light博士制造的六个最新型

机器人发生异常，开始四处破坏，ROCKMAM请求Light博士将自己改造成战斗用机器人（FC《ROCKMAM》的剧情）。

**?月?日** 战胜六个机器人的ROCKMAN终于发现幕后的主使是失踪已久的Wily博士，双方谈合失败后Wily被击败，至此第一次战争结束。

**?月?日** Wily不甘心上次的失败自己制造了八个战斗机器人再度在世界各地发动暴乱，ROCKMAN再次迎击并击败Wily，对方逃走后下落不明。

### 20??年

**?月?日** Wily与Light和解，共同开发宇宙间泛用巨型机器人GAMMA。

**?月?日** GAMMA即将完工，由于缺乏必要的金属能源而无法启动，此时在

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

外星地带发现必要的八种矿体。

**?月?日** 八个侦查机器人被派出，但是到达神秘行星后联络中断，ROCKMAN带着Light最新开发的支援用机器狗前往神秘行星调查。

**?月?日** 击败暴乱的机器人，ROCKMAN带回启动用的能源，不料Wily叛变控制了GAMMA，不过神勇的ROCKMAN再次将对方击败，第三次战争结束。

## 20??年

**?月?日** 几年前逃走的BLUES被Wily发现，他开始对BLUES进行修复，由于当初动力系统由Light负责，缺少资料的Wily勉强修复了BLUES。

**?月?日** BLUES加入Wily一伙，开始对Light复仇，并绑架了世界研究所所长的女儿kliya。

**?月?日** 由于女儿被绑架，所长不得不出动最新机器人进行暴动，击败几个暴动机器人的ROCKMAN攻入世界研究所。

**?月?日** kliya被BLUES救出，并化解了ROCKMAN和世界研究所间的冲突，ROCKMAN前往Wily的基地，第四次击败Wily。

**?月?日** BLUES被ROCKMAN打动，决定退出Wily的计划。

**?月?日** 第四次战争结束后两个月，ROCKMAN收到世界研究所的通讯，为了答谢他的努力，将最新研发的电子鸟送给他作为支援用战斗机器人。

**?月?日** 回来的ROCKMAN接收到Light的紧急通讯，有不明机器人正在搞破坏，ROCKMAN立即出击，此时Light被绑架。

**?月?日** ROCKMAN与破坏世界的八个战斗机器人战斗，之后ROCKMAN遇到假冒的BLUES。

**?月?日** ROCKMAN和假冒BLUES战斗，几回合后真正的BLUES赶到，一同消灭了假冒品。

**?月?日** ROCKMAN第五次击败Wily，将Light救出。

## 20??年

**?月?日** 面对越来越猖狂的机器人犯罪事件，世界机器人联盟（WRU）成立，赞助者X财团X先生提议为了和平，举办第一届世界机器人奥林匹克大赛。

**?月?日** 第一届世界机器人奥林匹克大赛开幕，机器人世界的精英汇聚一堂，不料大会受到不明机器人袭击，八个最强的机器人被抢走。

**?月?日** X先生带领八大机器人向世界发动新一轮侵略，ROCKMAN击败八大机器人后发现X先生就是Wily，失败的Wily被警方逮捕归案。

## 20??年

**?月?日** FORTE和GOSPEL被Wily研究所的电脑完成，并把Wily救出，第七次叛乱开始。

**?月?日** FORTE被ROCKMAN打败，从此它将ROCKMAN作为自己的宿敌，第七次战斗结束。

## 20??年

**?月?日** KING诞生，它侵入Light的机器人资料库盗走资料并重创BLUES。

**?月?日** 以KING为首的军团开始向人类全面进攻，Wily和Light只好再次合作，FOTRE和ROCKMAN联手对付KING（《洛克人和佛尔特》的剧情）。

**?月?日** 两个最强机器人最终攻入KING的基地，在BLUES帮助下三人终于击败KING，并查明背后首脑竟然是Wily。

**?月?日** Wily最终自食恶果，被ROCKMAN和FORTE联手击败。

## 20??年

**?月?日** 两台外星机器人在地球轨道上空战斗，两败俱伤后落到地球，正义的机器人被Light发现并回收，而邪恶的机器人被Wily回收（“远祖”和“《X》系列”的过度剧情）。

**?月?日** Wily获得外星的邪恶金属并对其进行研究，同时Light用地球的最新科技修复了正义的机器人。

**?月?日** 为了进一步获得资料，Wily军团开始四处收集散落的邪恶能源体，第八次叛乱战争开始。

**?月?日** 战斗中虽ROCKMAN成功击败Wily，但还是被病毒感染。正义的机器人将ROCKMAN体内的病毒净化后死亡，而Wily则获得病毒资料并利用该资料制造出新型机器人ZERO。

## 后记

由于篇幅问题，本辑的内容就先介绍到此。在下次我们将会继续这回的内容对资料本里的内容进行翻译。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 轻松日语教室

**上一回的日语教室，猜想可能有很多朋友看得索然无味。在自我总结后发现还是不能离题太远，GAME专门的地方毕竟要和游戏扯上关系才行，以后在选材上会尽量注意这一点。因此这次的内容选择了深靠主题的FTG，希望大家能够满意。**

文 AKIHA　编 胧月

## 格斗游戏专有词汇

回想格斗游戏的历史，可以挖掘到80年代。当时已经有一些用格斗技作为题材的游戏诞生，比如Technos（主要作品为“《热血》系列”）的《空手道》，任天堂的《街头小子》（就是那个在夜晚的街道上互殴，躲避楼上扔下的花盆，在警车面前吹着口哨的游戏），Konami的《功夫》以及Capcom的《街头霸王》（简称《SF》）。但直到1991年Capcom的《SF2》横空出世，以复杂多变的移动进攻防守为前提的对战系统才算正式完成，以《SF2》为开端的系列游戏才正式被称为我们现在认识上的“格斗游戏”。

到现在为止，格斗游戏大致上可以划分为2D和3D两种形态。2DFTG以《SF2》为样本，确立了以跳跃、站立移动、蹲下为主的基本行动体系，攻击与防御为对战主体，以及拥有特殊指令的必杀技的系统。

3DFTG则是源于1993年SEGA的《VR战士》（简称《VF》），以多边形建模的角色在3次元空间中进行的战斗。《VF》也如同《SF2》那般确立了3DFTG独有的一些系统，后来崛起的各种3DFTG也都多少借鉴了这些要素。其中最为关键的部分就是“蹲防不能的中段攻击”的导入。虽然中段攻击最初并非出自《VF》，但自此以后几乎所有的3DFTG都将中段攻击作为了角色的基本技所装备，由此造成当时2DFTG对战基础思路——“只要选择蹲防就能安定地防守对手的攻击，然后一边观察对手的攻击方式一边寻觅破绽进行反击”所带来的消极等待状态变得非常危险，并逐渐演化为“根据情况的不同需要选择不同的防御方式”的3DFTG当时独有的重视通常技连携的对战模式。笔者个人认为这才是真正意义上让3DFTG获得与2DFTG“重视必杀技”的风格完全不同的游戏性与游戏感受的关键所在。

### キャラクター（kya ra ku ta- 角色）

说到FTG自然要提到角色。之前的游戏，特别是横版过关类游戏登场的主角，基本上都只提到了名字和简单的动机（拯救公主、击败恶势力等等）。但从FTG概念出现以来，通过角色资料的详细设定，引出角色的个性和气质，使得操作这些角色进行战斗成了一种乐趣，也成为了一款FTG能为市场接受的重要条件之一。

不过说到角色，当然不止是资料，最为玩家关心的自然是实力。近年来一段时间以中级玩家为中心有着一股抱怨角色性能差的风气，不过说到底那也是玩家水平相同的情况下才会表现出来的差距，对上高手被虐了以后也不要全部归咎于角色问题。不过反过来说，与相同实力的对手对战的时候，角色实力的差距则是确确实实存在的问题。如果感到自己的角色存在缺陷，但不愿意更换强力角色的话，就只能用爱来克服了。

### 移动的操作

一般来说，输入左或右便能前后移动，输入上是ジャンプ（jyan pu 跳跃，英文为jump），还有



www.plumbook.cn

虽然不是移动但输入下则是しゃがむ（sya ga mu 蹲下）。2DFTG的ジャンプ一般都能避开足扫等低位置的攻击，而且因为存在前跳攻击（大都是作为连技的起始）而成为了一种重要的移动攻击方式。但3DFTG就完全不是一回事，虽然也有例外但跳跃轨道大都比较缓慢，高度要么太低要么太高，而且跳跃中的攻击大都不是什么强力的攻击，比起移动性能来看重比较多的还是回避性能。しゃがむ的优点则是能避开打点比较高的攻击以及能够防御打点低的攻击。

除了步行、跳跃外，把ダッシュ（da syu 冲刺，英文为dash）作为移动手段的FTG也有不少，大部分的操作方法都是将某个可移动方向快速输入两次。冲刺的性能也不尽然一样，根据作品的不同甚至是角色的不同也会有区别：有移动一段距离后停下的，也有持续输入方向则无限制的跑下去的。同为了积极接近对手的前方冲刺比起来，为了快速远离对手而存在的バックダッシュ（ba ku da ssyu 疾退，英文为back dash）则通常被限制在低性能范围内。

ダッシュ也并非固定为前后一组的，前或后——只能往一边操作的作品也有，另外甚至有游戏本身设定了ダッシュ，但因为笨重的身体造成移动力极端低下从而无法ダッシュ的角色存在。（例如《北斗》中的RAOH和HEART）

## 轴移动（じくいどう ji ku i dou）

3DFTG在上下左右以外还附加了“奥”（おく o ku，指向画面内的方向）和“手前”（てまえ te ma e，指向玩家的方向）这两个方向（对于角色来说的左右）的概念。向这两个方向的移动被称为轴移动（将对战双方角色的中心点用直线连接起来，这根直线就被称为轴，移向里外的方向使这根轴产生了移动所以称为轴移动）。一般来说快速输入两次上或下方向就能形成轴移动并躲开直线的攻击。不过在3DFTG内部关于这一点也有各种各样的细部划分。比如“《VF》系列”就有直线攻击（纵攻击）和回转攻击（横攻击）的明确划分，轴移动只有对于直线攻击才会产生无敌时间，再根据应用时间来判断回避行动是否成功；而另一方面NBGI公司的《铁拳》（简称《TK》）和《灵魂能力》（简称《SC》）这两个系列则是以轴移动来移动角色的受创判定框，再以相对的位置来决定回避是否成功，因此如果时机把握得当连回转攻击也能回避，把握不当则连直线攻击也得照单全收。

作为特例，《SC》的方向操作是位于俯瞰视点直接操控角色的8方向移动，蹲下和跳跃操作则需要同时用到方向和防御键。

## 攻击的操作

攻击主要分为一个键就能发生的“普通技（通常技）”和与方向输入进行组合才能发生的“必杀技”。普通技的攻击力根据按键的不同也有区别，一般按照弱→（中）→强的顺序，攻击力增加的同时空隙也相应增大（招式前的预备动作，完成后的收招动作）。

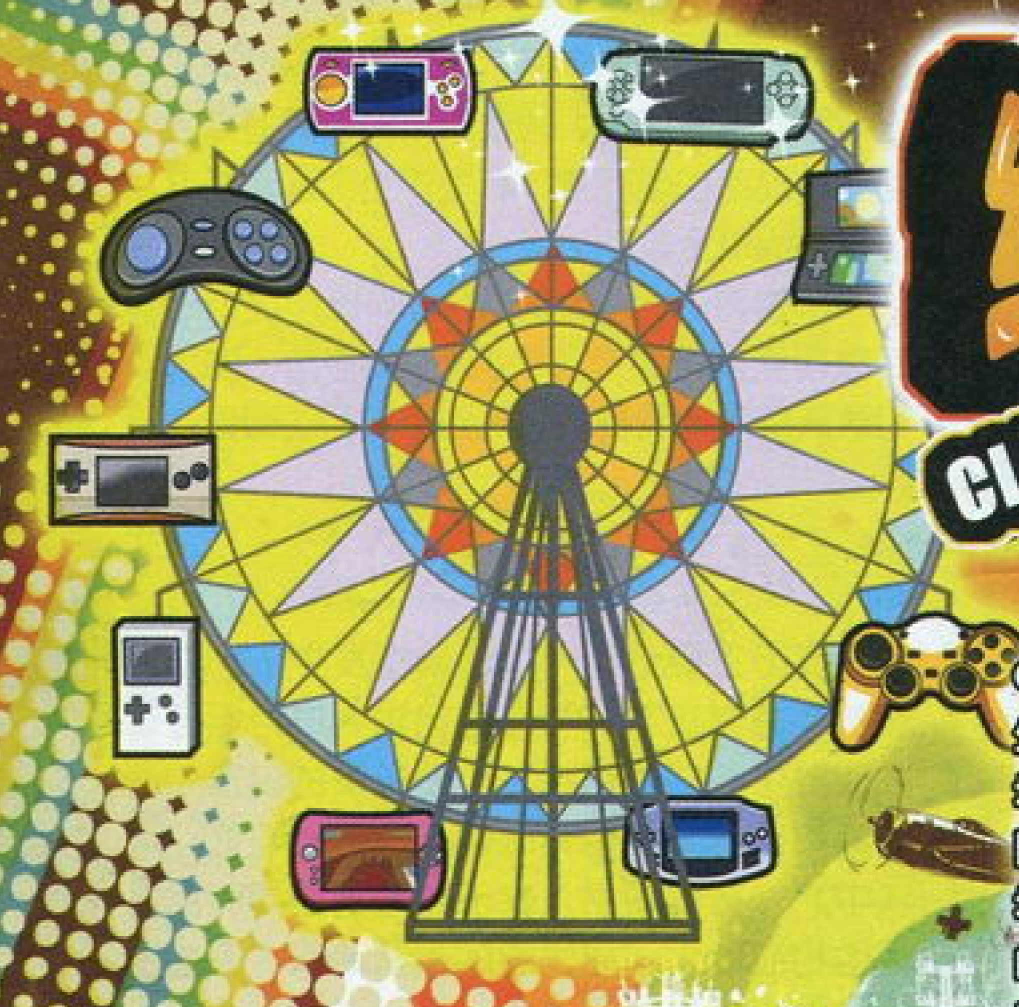
几乎所有的2DFTG以及少数的3DFTG中，顺序输入特定的方向，日文称为“コマンド入力”（ko man do nyu-ryo ku，指令输入）后按键就会发生必杀技。必杀技防御后体力将会有丝毫的减少。简单的操作有按键连打；将摇杆从下方开始往右方按逆时针进行1/4回转后按键（日本称为“波动コマンド”，来自于《SF》隆的波动拳，英语称为QCF，Quarter Circle Front的缩写）；将摇杆从下方开始往左方按顺时针进行1/4回转后按键（龙卷コマンド，同样来自于《SF》隆的龙卷旋风脚，英语称为QCB，Quarter Circle Back的缩写）等。复杂的也有摇杆360度回转等等类似的指令。

之后凌驾于必杀技之上的超必杀技也开始登场。性能一般高于必杀技，但需要满足一定的条件才能使用（剩余体力或者必杀槽之类），而且通常指令比必杀技更复杂，90年代中期甚至到达了“能发出来自身就是实力的证明”的阶段，好在之后又渐渐回归单纯。这段插曲可以说是FTG变得过于核心向，反而将初学者拒之门外的一大反动效应。

另外输入前或后方向同时按键，也有使出与普通技不同的攻击动作的场合。这些攻击不算是普通技但也说不上是必杀技，于是就被单纯的称为特殊技。但要注意的是输入下方向的攻击通常被视为蹲下状态的普通技，而算不上特殊技；同样输入上方向的攻击也被视为跳跃中的普通技。

下回关注内容：3DFTG攻击，投技，各种对战用语。

话梅糖&3DM-SMY
www.plumbook.cn



# 经典主题乐园

## CLASSIC GAMES THEME PARK

6月6日这天上网的时候，在著名搜索引擎Google的主页上得知当天正是《俄罗斯方块》诞生25周年的日子。想来这《俄罗斯方块》真算是地球上认知度最高的电子游戏之一了，尤其对中国玩家来说，无论是最早接触的掌上"俄罗斯方块机"，还是早期的手机、电子辞典上，都有它的身影，所以尽管有点后知后觉，但这次我们就来说说"俄罗斯方块"吧。

# 好游戏永远不过时

文 Kitor

本辑主题 俄罗斯方块

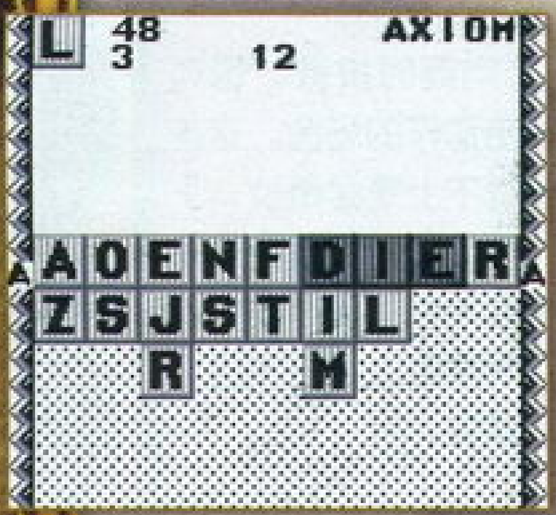
▲6月6日当天，Google主页上的LOGO变成了"俄罗斯方块"造型。

"俄罗斯方块"的英文名为"Tetris"，由前苏联科学家阿列克谢·帕基特诺夫在1984年6月利用空闲时间制作完成。记得在上世纪90年代初期，我国大量流行的掌上游戏机中绝大多数游戏内容都是"俄罗斯方块"或与之相关的改编游戏。虽然没有授权，但其中一些改编游戏也确实不乏创意。我们这次要介绍到的几款《俄罗斯方块》同样都是别具特色的作品，一起看看吧。

## 单词俄罗斯方块

原机种：GB | 模拟器：DSBoy/Rin | 适用机种：NDS/PSP

类型：益智游戏
年份：1992年




▲组成单词的字母方块会全部消去。

《俄罗斯方块》被称作是益智游戏中的典范，无论是谁都可以随手拿起来玩上几盘，绝对是老少咸宜的休闲佳作。而这款名叫《单词俄罗斯方块》的游戏中，不但保留了系列益智、休闲的游戏特点，还特别加入了寓教于乐的卖点——游戏过程中还可以锻炼玩家的英文水平。

游戏的玩法很简单，不断下落的方块上有从A到Z的26个字母中的任意一个，玩家要做的就是控制这些方块落下来，当横向或者纵向的若干个字母方块连接起来成为一个英文单词的时候，这些组成单词的字母方块便会消去，同时玩家也会得到相应的分数。另外值得一提的是，和普通的《俄罗斯方块》由下至上的落地顺序不同，这款《单词俄罗斯方块》中方块的落地顺序恰恰相反，首先落下来的方块会排列在最上面一行，当上面一行排满后，再落下的字母会穿过前一行落到下面一行，这也算是游戏的另一个特色了。

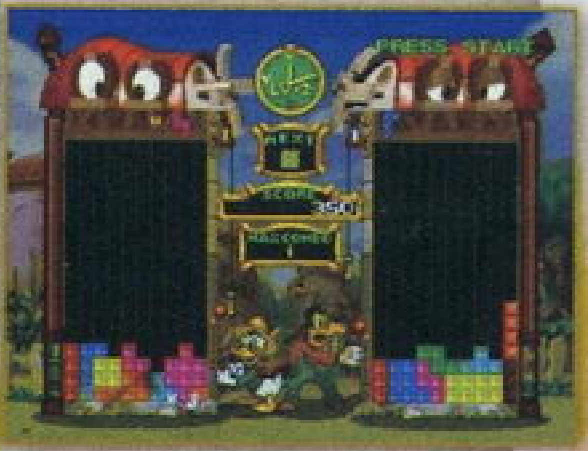


话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 魔法俄罗斯方块挑战

类型：益智游戏
年份：1999年

原机种：PS | 模拟器：无 | 适用机种：PSP



▲唐老鸭和高飞展开对决。

当迪士尼旗下的卡通明星遭遇《俄罗斯方块》的时候，会擦出怎样的火花呢？相信PS上的这款《魔法俄罗斯方块挑战》会给你一个答案。没错，它正是这么一款将迪士尼旗下著名卡通角色加入到传统《俄罗斯方块》中的游戏。它的玩法可以说非常传统，但是因为有了迪士尼卡通明星们的助阵，使得游戏产生了全新的卖点。游戏中的可选角色有四个，分别是机智勇敢的米老鼠、惹人发笑的唐老鸭、粗心大意的高飞狗以及米老鼠的女朋友米妮。在故事模式中，每个角色都有着各不相同的故事剧情，玩家则需要控制自己选择的角色向其他角色进行挑战，最终取得全部的胜利后即可通关。除了故事模式之外，游戏还有包括技巧赛、时间赛在内的众多游戏模式，同样值得玩家反复挑战。

# 俄罗斯方块 进攻

类型：益智游戏
年份：1995年

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs／snes9xTYL | 适用机种：NDS／PSP

SFC主机上虽然有正统的《俄罗斯方块》游戏，但是知名度却远不如同门的GB版，好在SFC上还有一款颇具特色的“俄罗斯方块”，那就是这款《俄罗斯方块进攻》。虽然游戏名称中只字未提，但是从进入游戏的第一刻开始，你便会发现这并不是一款简简单单的益智游戏，它不但拥有丰富的游戏模式，还有一位非常特别的主角——任天堂旗下大名鼎鼎的恐龙耀西。

▲无论标题画面还是游戏之中，耀西都是当之无愧的主角。

玩法上，本作实际已经完全偏离了《俄罗斯方块》的传统玩法，玩家通过更换画面中已经摆好的各种不同图形方块的位置，将三个或三个以上相同图形的方块连接起来便会将它们消去，而随着时间的推移，画面下方还会不断出现新的方块，如此看来，这款游戏更像是一款《连连看》才对。此外，除了耀西之外，游戏中还有另外几个可选角色，都是来自《耀西岛》中的熟面孔，大家如果感兴趣的话不妨亲自玩玩看。

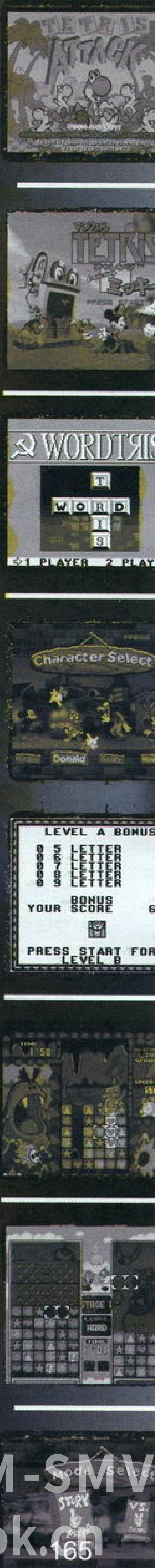
# 俄罗斯方块

类型：益智游戏
年份：2002年

原机种：WSC | 模拟器：PicodriveDs／PicoDrive | 适用机种：NDS／PSP

最后免不了再来介绍一款正宗的《俄罗斯方块》，WSC上的这款《俄罗斯方块》算是一款非常传统的游戏了，就连游戏名称都是地地道道的“Tetris”。前面也提到了，得到官方授权制作的标准《俄罗斯方块》在许多机种上都有登场，而游戏的玩法也始终没有大的变化。但和其他版本的不同之处在于，WSC版是掌机上第一款可以竖起来玩的《俄罗斯方块》，因为WS系主机“横竖皆可玩”的特点，这款由Bandai亲自操刀制作的作品可谓是为WSC主机量身定做，加上全红的背景基调和非常经典的BGM，非常值得上手一试。

◀非常传统的一款《俄罗斯方块》。




话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# iPhone进行时

栏目主持：伊娃

进入6月，iPhone软硬件各方面带来的攻势可谓一轮高过一轮，iPhone OS v3.0的全球下载量一夜突破600万次、iPhone 3GS首卖3天轻松突破百万、肝移植后的乔布斯顺利回归、各大游戏厂商的大作连连——iPhone的魅力在这个夏天早已被提升到了极致。

## 情报速递

### iPhone OS v3.0固件上手报告

北京时间6月18日的凌晨，苹果终于放出OS v3.0固件的下载。笔者和千千万万的iPhone FANS一样彻夜等待且第一时间升级，并于次日通过DevTeam全新发布的“红雪”成功越狱。全新的3.0系统究竟给我们带来多大的变化呢？

**复制粘贴：**这是3.0给我们带来的最大惊喜，也是最重要最实用的功能。而事实上此功能也非常完美，大部分有文字的地方都能使用，只是在iPod及APP Store里不能使用，未能加入剪贴板功能比较遗憾。**Spootlight Search搜索功能：**3.0中最重要的功能之一，同时也是最神奇的。当我们在首页应用程序桌面向右划时便可进入搜索功能。之所以神奇，是因为在此处我们只要任意搜索关键字，哪怕只是一个字母，那么手机上包括歌曲、影片、应用程序、邮件、短信、记事本（包括内容）的每一个角落中的相关文件将尽收眼底，速度之快、效率之高，令人咋舌。**蓝牙功能：**蓝牙功能在3.0中终于不再是摆设，因为可随意设置各种蓝牙设备了，效果良好。Peer-to-peer功能有待测试。**彩信功能：**彩信功能也终于被完善，其发送速度及稳定性也是非常高的。

▲Spootlight Search功能出现在手机上简直是奇迹。

至此，iPhone终于完善了一部手机本该拥有的一切。各方面的进化令人满意，与之前官方的旧软件的兼容性颇高。但3.0所带来的众多负面问题也是非常恼人的，最严重的是电池的续航能力大打折扣，且机器会经常莫名发热。由于可能加入了预读功能，使得部分应用程序在刚进入时非常卡，但之后却异常流畅。如此看来，苹果的真正目的是想让我们尽快更换iPhone 3GS啊！

▲复制粘贴功能轻松自如。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

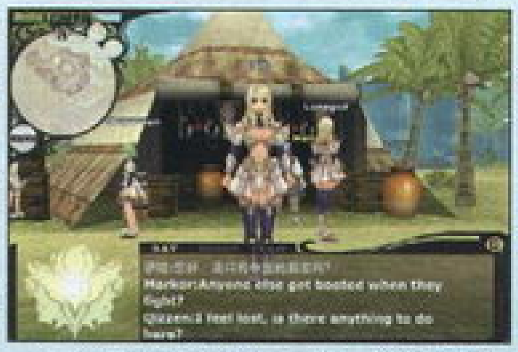
# 畅游APP Store

## 游戏 Game　七剑

SevenSwords Prologue

■Asobimo■RPG■6.3MB■免费

继上辑为大家介绍的带有网络要素的《姓名大作战》之后，又一款对应网络的大作接踵而至，它就是《七剑》。本作可是第一款iPhone平台真正实时的大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG），更令人兴奋的是本作从下载安装到在线游戏都是完全免费的，而且开发商还承诺现在的这个版本只是序章，是为了让玩家熟悉游戏的操作和世界观，之后会接连为玩家带来正式章节。



▲全球玩家欢聚一堂，其乐融融！

首先游戏提示玩家必须接入网络，Wi-Fi和3G网络都是可以的，然后便可创造一名自己钟爱的角色了。序章中提供了4种职业可供选择，分别是角斗士（近战）、弓箭手（远程）、魔法师（魔法攻击、辅助）和牧师（治愈），之后选择性别及姓名便可顺利创建角色了，比较遗憾的是序章并没有提供外貌编辑系统供玩家装扮自我。登录服务器进入村庄后，便可见到全球众多玩家云集于此，非常壮观。游戏中可任意发起对话，且对应34国语言的输入，因此和各国朋友聊天交友非常惬意。

▲战斗中各种演出效果非常华丽。

游戏的操作也非常简单，屏幕左下角提供的虚拟摇杆用来控制角色行走，单指在屏幕上滑动可任意改变视角，而双指在屏幕上做张合动作则用以控制视点的远近。由于是序章，因此游戏的战斗部分只向我们展示了玩家之间的PK。玩家可于Colosseum Manager处创建或加入PK房间，组队分为“红”和“蓝”两个组，可以进行最多支持5对5的分组对抗。等人数到齐后便可直接进入竞技场互相砍杀，玩家可通过武器攻击、特技攻击及魔法攻击来作战，不同的职业也对应着不同的战术。单方所有玩家共用一条血槽，首先耗尽的一方则输。虽然本作等同于试玩版，但整体已经非常优秀，因此也让我们更加期待本作的正式章节。

## 软件 Software　500+精美实用家常菜

500+ Chinese Recipes：Delicious and Practical

■Xiaofei Tang■17.0MB■0.99美元

这款软件刚刚入手后，笔者便进入了一种自然反射状态——每看一道菜便吞一次口水——没错，这就是收集了500款中国精品美味菜肴的制作方法和图片的中国iTunes付费软件，就算你不爱吃、也没兴趣烧菜，那我们为已进入TOP3排名且国人自制的产品喝声彩也是很有必要的！

软件本身可真称得上是小体积大容量，而且界面简约明朗，实用性非常强。屏幕下方分别列出了目录、菜谱、搜索、收藏及帮助按钮，使用起来更加方便。目录中囊括了10种食物的烹调类别，细分为蔬菜、汤煲、猪肉、甜品、豆制品等，用户可按照列表来选择具体菜谱。菜谱中则详细显示了各种菜肴的名称、成品图片、原料、做法以及评价和注意事项等，尤其是做法介绍，言简意赅。搜索按钮则提供名字搜索和高级搜索两种方式：菜名搜索中，输入中文字，则会显示含该字的菜谱列表；高级搜索可选择类别、口味、与烹饪方式，来搜索菜谱列表，而且都可以从结果中选择一个具体菜谱察看。收藏则显示自己收藏的菜谱列表，从中可选择具体的进入。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

主持 马修

插画 西瓜树

# 掌门人

不得不说，前言是非常难写的一个部分——最起码对我马修来说是这样，实事、天气、热门游戏、热门事件……可以切入的话题当然很多，但是一个路线不变地走下去并不是我的性格，尤其是碰到这辑这样的时候：高考结束、天气正常、游戏是两个月前玩到现在、还没有热门事件……不过呢，我们总是要寻求突破的，譬如这辑“掌门人”的前言就是和大家聊天吐槽唠家常。OK，前言完毕，欢迎大家来到“掌门人”！

## 中奖老

寄老这么多次终于有结果老，本来我都打算以后不再寄信老，麻烦得很，而且一次都没中过，可是今天早上接到邮局的电话叫我去邮局收包裹。我当时很茫然，不知道是谁，结果当我打开包裹一看，上面写有“掌机王”3个字——哇撒，我哪个感动啊，终于第一次中奖老，呵呵。希望还能把我的信息在书上出现哈——小小的愿望啊，在此向各位小编们敬礼，怎么说我也是第一本就开始买的铁杆啦！愿你越办越好。

w228222292

**嘟嘟：**看到文中好几个“老”字，我总会有写信人是位老伯伯的错觉。

**马修：**这位朋友的来信读起来好像带有一些西南方言的味道哦。

# 向伊娃道歉！

本人上一次写信给《掌机王SP》时犯了个很大的错误。当天的晚自修，一直忐忑不安，总觉得做错事。突然，我想到早上写信的时候，我好像写错伊娃小编的名字。为了更接近真相，我打开历史书（我在历史课上写的），翻到当日的一课——果然，我把伊娃的名字错写成了“夏娃”。事后我十分难过，但信已经到信箱里了，所以特别写信给伊娃，向您道歉。

中山 卢浩权

**伊娃：**这位读者不必在意啦，小编名本身也只是个称号而已，不论你叫我什么，信里提及到的是我就已经让我感动万分了，何来道歉之说呢？但不论如何，上课可要认真听课哟！

**胧月：**瞧瞧什么叫“待遇差别”，这位读者写错了个名字还特意手绘了一幅美图来致歉，而无数将我性别认错的同学通常会说：“都怪你这家伙的形象太像女人了！”

臣本布衣，躬耕于清镇，苟且性命于乱世，不求闻达于诸侯。掌机不以臣卑鄙，猥自枉屈，三顾臣于草庐之中，咨臣以当世游戏，由是感激。受任于破机之际，奉命于ISO之间，尔来二年矣。

贵州 于永川

**阿鲁：**于先生果然才高八斗，风趣幽默，竟然把《出师表》改得如此贴近生活，甚是难得，不过貌似你中间少了几句……

# 名侦探，登场！

不知道是有心或是无意，最近发现“口袋光环”的答案居然差不多，每次都是B，这难道是一个阴谋吗？或者是诸位大大开给我们的一个小小的玩笑，顺便给那些没有办法看“口袋光环”的读者一点提示。嗯，谜题丛丛，值得深究，所以，名侦探翎羽再度出场，吾誓将背后的真相发掘出来！

翎羽

**雷伊：**咳咳，这是翎羽同学寄来的111辑的回函表，不过雷伊在这里弱弱地透露一个“秘密”，111辑“口袋光环”问题的答案其实是A，所以……名侦探的道路，任重而道远啊。

# 困惑

我是《掌机王SP》的新读者，看了几辑，觉得十分好看。不过一些小编的性别我搞不清楚，马修在掌门人里的形象很像女孩，羽纹也是，胧月在小编寄语的形象也很……

广东 迦迦

**洋葱：**胧月被误会很正常，羽纹是偶尔会被误认为女性，不过马修被误会倒还真是第一次……

**乌冬：**那啥，要说Q版头像的话我觉得除了雷伊以外都有被弄错的可能。

**马修：**我就不吐槽了……

# 不厚道

马修不厚道，博客中马修给人的感觉是一个都市夜归人心中对一拉车老人的怜悯和发现自己不足的人，小编寄语中马修则令人觉得是一个敷衍了事、凑凑热闹的门外汉，说实话，小编寄语里字那么少，你还好意思放上去。但是话说回来，马修你有一点还是值得称赞，就是坚守岗位，能保证出席，而不是干脆敷衍了事。

广州 Ready

**马修：**其实我那辑的小编寄语原来是很多字的……至于坚守岗位，实际上是身体健康而且事情少。

## 投稿邮购醒目！

小编，你好，我的点评《水晶编年史》在最新一辑的《掌机王SP》看到刊载了，请问有稿费吗？我是小强传说。有稿费的话最好在高考完前寄来，谢谢。

小强传说

**马修：**当然有稿费啦，不过稿费寄到时高考应该结束了，注意和原学校联系吧。这里也提醒下各位，投稿和邮购尽量不要写学校地址，尤其是暑假到来之前。

## 绝望了……

我哭啊，我对这个没有高规やょい书签的世界绝望了！某日携《SP》入厕时一不小心手滑，将书签掉进便池了，一跺脚一狠心，按了冲水键T.T神啊，再赐我张《完美之日》的书签吧！

陕西 王世尧

**阿鲁：**其实是卡片啦。解决方法么，重新买一本《SP》……呵呵。

## 特异功能

我现在有个特异功能，看到一个人，想也不用想就知道他（她）的年龄。看到众小编的形象，让我知道了你们的年龄：马修20多岁，胧月25左右，紫枫23岁……还有留着胡子的雷伊46岁。

广州 模型改造厂

**雷伊：**事实证明，人不可貌相，更不用说看小编形象猜年龄了……是不是，马修。

**马修：**呵呵……哈哈哈哈哈哈……

## 受骗天才

各位小编辛苦了！每次都看到你们聊得热火朝天，我也说不上话，急得我无心学习，于是挥毫泼墨，希望小编们不要笑我。本人自称受骗天才，从1997年接触掌机开始，多次遭到商家骗同学骗哥们骗……我不希望中奖，只是想对你们说出我的心里话。感叹啊！社会太现实了！我那么信任那些曾经骗过我的人，可他们……呜呼！小编们有时间来哈尔滨，假期的话带你们去玩，资金够的话请你们吃饭，给我电话就OK。

哈尔滨 刘泽辉

**乌冬：**关于被骗的事我倒是有个办法，那就是多关注我们的市场扫描栏目，了解各地的行情，这样就能减少被骗的机会。

**盲先知：**哈尔滨是个不错的地方，有机会一定要去玩玩。

**马修：**大致看一眼，竟然看到了“骗同学骗哥们”……

## 厚道

做人啊，不能太厚道，不然……朕就是太厚道了，从GBA开始到PSP，机子总是不停地借朋友、家人、同学，搞得自己无聊时经常没得玩。这不，朕又无聊了，度日如年，PSP却在同学手里，命苦啊！

河北 李军

**洋葱：**皇上同学是《掌机王SP》的老朋友，其实牢骚归牢骚，皇上同学还是非常善良的。

**伊娃：**借出机子不可怕，可怕的是机子遍体鳞伤地还回……伤机伤感情啊。

# 四格漫画：马修美容整形专科

## 栏目被不喜欢的原因 外篇

我们的调查表上每辑都有不喜欢的栏目以及不喜欢原因的调查，小编们可是很关注的哦，毕竟这是发现读者喜好的重要方式。这个调查看起来正统，但其中仍不乏有读者来水一下，下面选登几个有趣的。

### 掌门人

偶支持乌冬大人，不想他被人鄙视。

梅州 雷厉风行

咱这栏目上榜上得有点冤。

### 玩转PSP

我没有PSP。

贵州 唐剑

没有PSP或NDS是“玩转PSP”、“玩转NDS”上榜的主要原因之一。

### 美图秀

不适合我们小孩。

章鱼

他们都嫌我放的图不清凉……

### 口袋妖怪广播台

这辑没有！

杭州 邱少

没有的也可以上榜，看来我是躲不掉咯……这里也大家放心，页数宽松的话会继续给大家放“口袋妖怪广播台”的。

### 火热秘技

为什么没有PSP啊！（个人心理问题，呵呵。）

苏州 Winkey

这辑真就赶巧了……

### 中奖名单

因为没有我的名字。

广东 伽伽

这个栏目上榜率不高，但伽伽同学说的是实话。

## NDSL再次被收

我的NDSL又被老妈收了，而且还藏在了一个极其隐秘的地方，我已经找了快一个月，但依然一无所获，难道……不敢再想了，以前也被老妈收过N次，但都被我轻松找到，可是这次……

江苏 施蔚天

**阿鲁：**怎么可能被你轻松找到了N次之后还藏在你能轻松找到的地方呢？不过你都找了一个月了还没找到，不禁想问：你家到底有多大啊……

**乌冬：**按照你所说的情况，有很大的可能机器被你老妈带到公司偷玩去了……

**马修：**这就是传说中的“儿高一尺，娘高一丈”么。

话梅杂志&3DM-SMV

# 玩家画廊

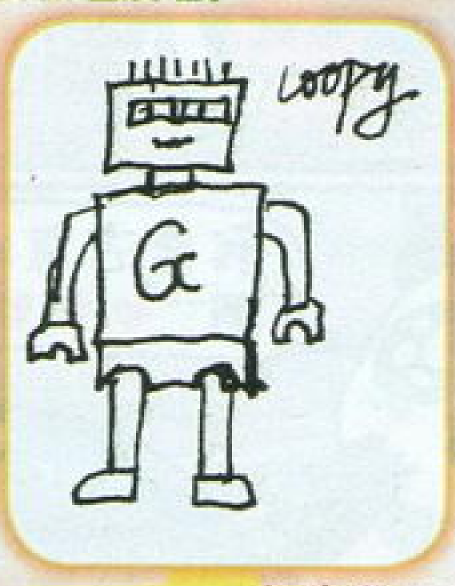
各位玩家朋友们，大家好！从本辑开始，玩家画廊就与大家见面了，这个画廊收录的都是每辑调查表上玩家的自画像，该画廊秉承掌门人的原则：没要求，没稿费，挑好玩有趣的拿出来和大家分享，从此以后，各位自画的神来之笔也不会被埋没啦。

太仓 杨天远

盲先知：很漂亮的自画像啊。

深圳 阿蕉

乌冬：一看就是玩《口袋妖怪》的，呵呵。




郑州 Coopy

马修：这个风格让我想起小时候经常画的方脑袋方身子的机器人。

广州 刘柏坤

马修：联想到俩词：动感，劲舞！

广州 模型改造厂

乌冬：厂长原来是大侠。

洋葱：我觉得是忍者……

广州 Ready

乌冬：为什么要穿水手服呢？

伊娃：是红领巾吧……

闻说小编的形象与他擅长的游戏有关，那么伊娃最擅长的莫非是赛车类？

广东 李旭飞

阿鲁：虽然不知道你闻谁说的，不过的确是有一定的关系，要知道伊娃可是个硬派的美式游戏玩家，她在音乐游戏方面的造诣让很多男编辑都自叹不如呢。

马修：大多数小编形象和该小编喜欢的游戏有关，不过也有例外，譬如紫枫就不是《任天狗》玩家，LIKY原来那滑板男造型也和《托尼霍克滑板》没什么关系。


## 《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第19、22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～99、104～114辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《口袋玩家》第10～20辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.5》定价12.00元。以上邮购全免邮费。

**邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与读者服务部用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。**

随着年龄的增长，玩游戏的时间是越来越少了，看着交流空间里多数都是比我小10岁的年轻人，感慨颇多，都不好意思公开自己的信息了。

北京 任远

游戏面前无长幼，最重要是有一颗年轻的心，多多来信交流哦。

你还在为游戏机被缴而苦恼吗？不用怕，只要你有一票好兄弟，即可免受灭机之灾！本人经兄弟们超过十次以上相助，屡次逃脱班主任魔掌，强烈推荐！

江西 盛世杰

有朋友帮忙的确比自己一个人孤军奋战要安全得多，不过上课的时候玩游戏机这种事情本身是不对滴。

时光匆匆，自己也是快奔三的人了，现在玩游戏的时间少之又少，空闲时压力也会令我安不下心去想。

西安 Lac

看了下你的资料，你距离30还有十多年的时间呢。不过目光长远也不是坏事，是吧。

《掌机王SP》的质量不错，放包的暗格里在洗衣机里转了一圈都不掉页，不过似乎有点变形。

深圳 海神

呃，我们的掉页问题现在已经控制得这么好啦？

最近无论什么游戏都觉得无聊，老想躺着睡一觉，却又马上无聊得想玩游戏，我的生活如此矛盾……

泉州 谢佳林

好像是喜欢上女孩子但没有勇气表白的单相思症状哦。

放暑假我就可以双机制霸了，哈哈！但前提是考好——无限幻想ing……

怀化 咸蛋超人

为了这个大礼，咸蛋同学呢也得把试考好。

《口袋妖怪 心金・灵银》，它没出来我就睡不着。

深圳 阿蕉

睡不好也得睡啊，不然等游戏出了就没精神好好玩啦。

昨夜，《猎人》记录被人给盖了，PC里存档是上个月的，损失了约40小时。

北京 尹为群

血的教训再一次告诉我们，掌机不能轻易借出去……

# 下辑预告

# 《掌机王SP》115辑 7月中旬全国上市

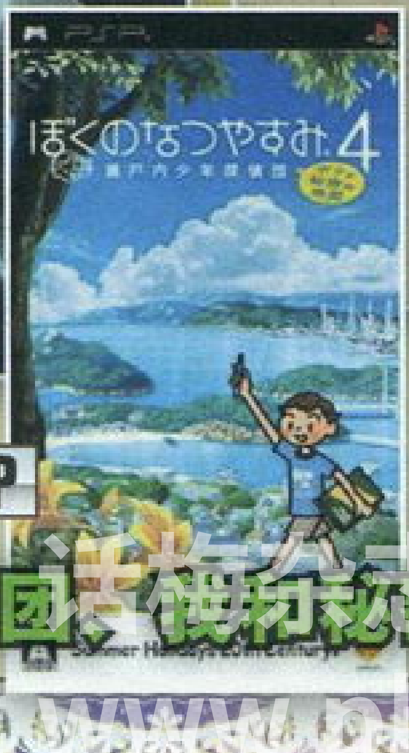
## 攻略&特快

PSP

初音未来 女歌手计划

PSP

剑、魔法与学园物2




PSP

我的暑假4 瀬户内少年侦探团、彼和秘密地图

诺梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

# 坛友互动专栏

levelup.cn

栏目主持：伊娃

据美国《探索》杂志报道，现在甲型H1N1流感可能使你整日忧心忡忡，但是它并不是惟一一种引起大恐慌的病原体。从黑死病到禽流感，人类史上不断有大规模疾病爆发，科学家也一直在致力于阻止最新、最致命的病原菌、病毒和原生生物爆发。下面让我们一起透过显微镜观看这些对人类健康构成极大威胁的病原体。

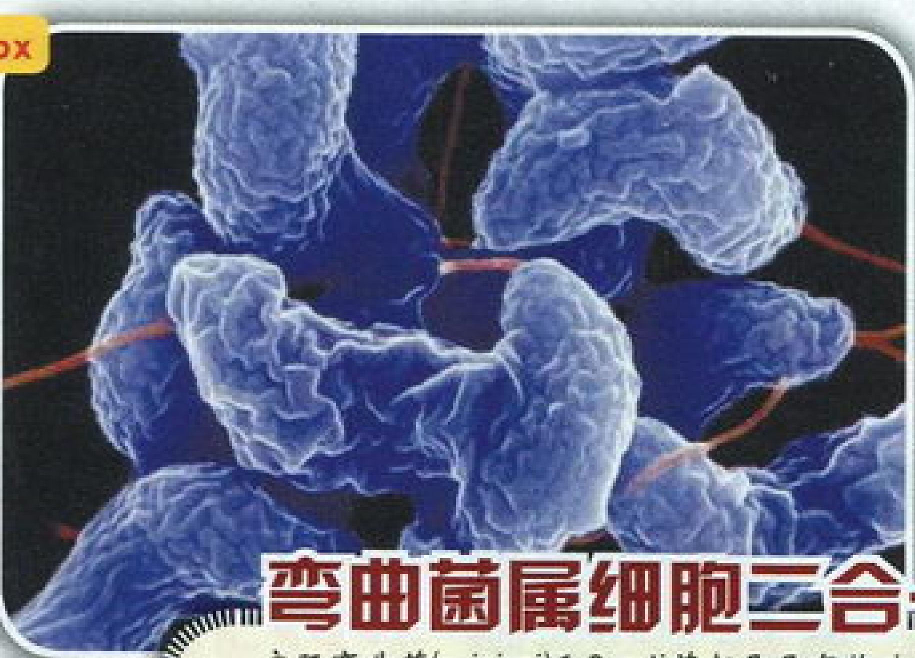
## 透过显微镜看八种病原体

楼主：funthink

http://bbs.levelup.cn/showtopic-820133.aspx

### 爆发中的新流感

甲型H1N1流感病毒是H1N1类型的流感病毒A的4个变种(一种地方病、一种鸟类疾病、两种猪病毒)基因重整的结果，目前已有50多个国家发现甲型H1N1流感患者。

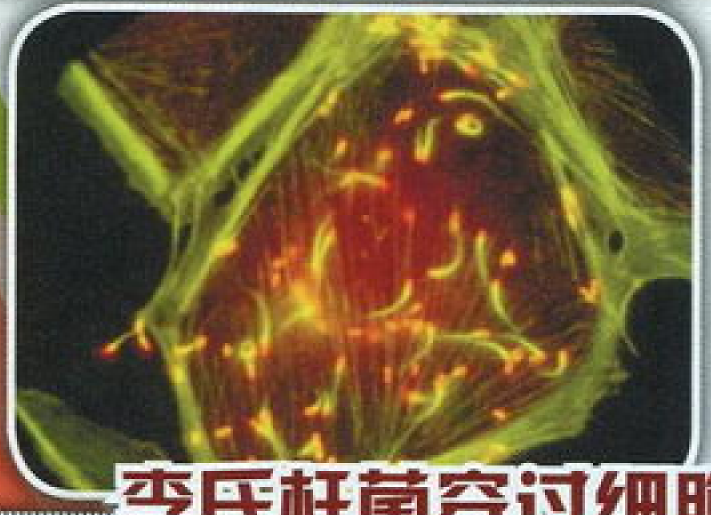


### 弯曲菌属细胞二合一

空肠弯曲菌(c.jejuni)和C.coli菌都是具有特殊螺旋形状的微需氧细菌，它们同属于弯曲菌属。它们是导致弯曲杆菌感染的食源性致病菌，食源性致病菌可引起牙周炎、痢疾和炎性腹泻。这张假彩色电子显微镜图片显示的是簇拥在一起的弯曲菌属细胞。

### 隐藏在水里的蓝氏贾第虫

蓝氏贾第虫是生活在被污染的饮用水里的人类寄生虫，它是引起美国每年20000多例肠道感染的罪魁祸首。蓝氏贾第虫通过被污染的水进入人体，或者通过人与人之间的接触进行传播，最终进入内脏，作为一个营养体在那里进行无性生殖。



### 李氏杆菌穿过细胞

杆状细菌李斯特菌是世界上最致命的一种食源性致病菌。它能引发李氏杆菌病的一系列致命疾病，包括脑膜炎、脑炎、肺炎、败血病和孕妇容易患的宫颈感染等。

### 嗜中性粒细胞来袭时的微细胞之战

化脓性链球菌除了能引发脓疱病等较轻感染外，还能引起链球菌中毒性休克综合征等致命疾病。这种细胞拥有很多防卫机制，即已知的毒性因素，这使得它们能逃过免疫系统的“法眼”，通过组织进行扩散。

（完整内容请参看论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 热点大家说

## 112辑热点回馈之

# PSP go

PSP go可谓是闪电公布，之后在E3正式亮相，如今各种详细数据已经出来了，本辑，我们就围绕PSP go来畅聊一番吧。

创意不错，感觉是个半成品。虽然数字下载能很好地遏制D版，不过万一破解了，一切又都难说了。按照这几年SCE一年出一机的习惯，go很可能是SCE开拓PSP市场的敲门砖。

vaart10

很多人说外形丑，我没什么感觉。只是觉得滑杆的位置很怪，用来玩《怪物猎人》应该会很别扭。

有栖ギンジ

外形还算马马虎虎，但是和Sony以往的工业设计一比，就有点差劲了。最关键的是滑杆和方向键的位置，玩动作游戏估计会很受罪。还有取消UMD的设计，会给系统破解和ISO玩家带来怎样的冲击还是未知数——对了，价格也是问题，将近250美元，简直比XB360都贵，Sony是怎么想出来的？

azraelqzy

手感和价格，我只想说糟糕！

小鸟秀夫

价格贵了点。

ZLF

个人感觉和3000一样也是个过渡机种。

chenchao45

它变小了，按键和滑杆用起来会怪怪的，外形真是不像Sony风格。只有网络下载，盗版会得到有效遏制么？这不好说，我希望所有的破解工作者不要去动这块蛋糕，让厂商还愿意去做游戏，我们才能不断地玩到好游戏。

十三号天使

太贵，不出后继机我素不准备购入的，反正2000用得挺好。

nadeshiko

美观还是美观，只是键位不怎么利于玩一些复杂操作的游戏吧，本来我的拇指就很大了，还有那滑杆位置谁可以告诉我怎么玩《怪物猎人》？

wuyan6284513

其实不是很丑，因为大小改过了，不过电池问题是我比较关注的。

zq19871137

等降价+破解，一千几百的话可以捧一下Sony的场。

宗主

造型太山寨了，价格太糟糕了，还是等PSP go2吧。

树多村光

直接无视，等PSP2。

XFZFREEDOM

话说，我对那台MP4不是很感冒……

shindy08

目前很纠结，正徘徊在3000和go之间，不知买哪个好。Go变小了，更适合外出携带了 如果在破解上能有所作为，将完全取代目前1000到3000型号的市场（仅限国内）！

任天堂小艾

外形确实有很大的改变，但很有抄袭山寨机的嫌疑。PSP go虽然内置16G的闪存，但是不兼容以前的记忆棒，这岂不成了一种浪费？

无尽之命运

如果2000型还能扛得住或并没有什么新游戏形式的话，就不买PSP go，话说也不便宜。

小战风

我更关心PSP4000什么时候出来，能有什么改进。

iloveluyi

对于我这种喜欢收藏Z的玩家来说，PSP go简直就是灾难

天之外道

那会儿都说3000是过渡产品，go难道也是？

darkwave

据说手感不怎么好，外形也实在是不敢恭维。感觉Sony在掌机领域有点被逼急了，3000在手里还没捂热呢就把go放出来了……

TCHSY1

大致总结了一下，E3上展出实机后，舆论对外形上的质疑声少了很多，但手感和价格却是制约PSP go在国内普及的重要因素。不管怎么说，还是一起等待这个PSP家族中小巧精灵的诞生吧！

马修

## 本辑热点话题 《横行霸道 唐人街战争》登陆PSP

《横行霸道 唐人街战争》（以下简称《GTACW》）是Rockstar号称为NDS量身打造的《GTA》，而且游戏的各方面也都有不俗的表现，完全对得起“GTA”这个金字招牌。而不久前Rockstar正式公布：《横行霸道 唐人街战争》将登陆PSP平台，今秋将通过UMD和PSN方式发售，PSP版将图像画面将提升至宽屏显示，增强灯光和动画效果，并增加了全新的故事任务等。本辑，我们就《唐人街战争》登陆PSP这个话题来展开讨论。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://babs.levelup.cn），在2009年6月30日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关。



www.plumbook.cn

# FAQ电台

Hi，各位读者朋友们大家好，欢迎收听FAQ电台。最近从新闻上得知广东惠州市一公交车司机因不满请假休息期间被要求顶班而心积怒气，接车后独自驾车狂奔造成重大交通事故发生的恶性事件。看到这回想起自己以前也有玩游戏被气得甩手柄的经历，“冲动就是魔鬼”这句话不无道理，各位读者朋友要是遇到气急的事时一定要保持冷静啊！好了，下面还是让我们进入正题，看看本次都有哪些读者问题吧。OK，FAQ，Let's Begin!

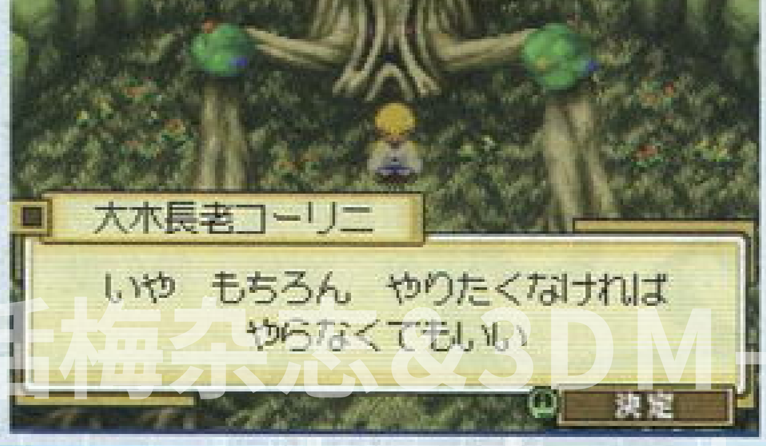
**米格：** 先是PSP-3000破解，接着就是5.50 GEN-A自制固件的诞生，最近新一轮的破解狂潮也让玩家们迎来了新的PSP游戏热潮。可是**KK30**读者向我们反映，自己的PSP-2000在安装了5.50 GEN-A自制固件后总是开机时死机，不知道是什么问题，死机前记忆棒灯总是一阵狂闪，换同学的记忆棒就没有这种问题了。其实从症状就可以看出，肯定是记忆棒兼容性问题，开机时如果PSP主机插着记忆棒，一般会进行一些开机检测的，尤其是对于本来就暗藏有工程模式的PSP-1000和PSP-2000，这时如果你的记忆棒有特殊引导信息文件头或其他内容，但却没有开放工程模式，就会遇到引导无法继续进行的死机问题。所以从症状上看你的记忆棒可能是刷写过神奇记忆棒，或是里面存在一些与5.50 GEN-A固件无法兼容的数据文件，建议你先备份好文件后，格式化记忆棒试试，问题可能就会迎刃而解了。

**米格：** 上海的**胡志浩**读者向我们询问：“我在109辑口袋光环里下了一个《战国BASARA 群雄之战》到小P里，虽然能运行、主菜单也可以选，但无论是合战模式还是剧情模式，一到战斗画面开始就会黑屏，可是游戏仍在运行中，并能够退出，下了N遍都是这个问题，另外在其他游戏店下的也是这个问题。我的PSP为2000，系统为3.71。”首先你的系统版本太低，该游戏至少要4.01m33以上系统才能正常运行，另外记得将引导模式选择为“m33 driver”。

FAQ电台

暑期“天下聚会”活动热情招募中，飞行、赛车、格斗、音乐，四大主题任你选择，活动报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-821380.aspx。

**乌冬：** 来自武汉玩家**王峰**的问题：“小编们好！请问一下，《命运之链》里有不少东西只有在困难模式中才能取得，怎么才能进入困难模式啊？是在菜单中更改吗？”要进入困难模式需要先把第119号任务完成，完成后能得到“大ぞうふく石”，拿着它去与アィディオン岛的长老コーリニ交谈便可。






诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

**乌冬：**下面来看浙江读者**水水**的疑问："为什么在《NBA Live 08》中找不到易建联？俺很想用他。"在游戏制作的时候易建联应该还没有签约，所以在游戏中的NBA球员名单里是没有他的，想用的话可以使用中国国家队。

**乌冬：**苏州的**赵庆**读者来信询问《魔界战记2》里如何练级比较快？练级的首要条件是先累计想练角色的前科，因为前科数会带来经验值的加成。之后是练级地点的选择，如果人物等级在一百级以下，建议在道具界边刷前科边慢慢练级。等升到差不多二、三百级时就可以到练武洞窟的第4关练，通过议会可以调节这里敌人的等级，范围大概是三百多级到一千两百多级，玩家角色在这个范围内时比较适合在这里修炼。如果已经超出这个范围不少，那就到稀有道具的道具界继续磨练吧。

**FAQ电台**

本辑PSP国产自制软件大爆发。视频播放软件PPA发布了新版，加入了新的MP4播放框架，解决了视频播放结束后的花屏问题。Bookr以及xReader也都有了新版，而且更新内容都不少。NDS方面电脑上的NDS模拟器DeSmuME发布了新版，改进了存储方面的问题。绘图程序Pixel-man也有V1.2新版放出，加入了闪屏提示。想了解软件的具体消息，请参看本辑的"玩转PSP"、"玩转NDS"栏目！

**羽纹：**北京读者**晓民**来信向小编求助："小编你好，我最近在玩《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》，目前正在七秘宝迷宫捉神兽，有些一两次就加入了，还有些我打了五六次至今也没加入，是不是加入概率不同啊？"这个问题请教了一下马修，他的回答如下：肯定是有概率的，但真的不用去管概率的高低，不管概率多少，加入了，几率就是100%；没加入，就是0%。老老实实地反复挑战收服吧，如果是烧录卡的话，也可以在进入迷宫最底层的楼梯口前存档退出，然后把存档备份一下，接着就可以一直S/L到收服神兽们为止了。

**羽纹：**浙江读者**陈强**来信问道："《飞屋环游记》还真是款不错的动作游戏，但我却卡在了在河流中划木筏的关卡，一路遇上的鳄鱼我都小心避过了，但是最后一个鳄鱼会跳出水面攻击，要怎么回避呢？有时虽然鳄鱼跳起来了但是并没有碰到木筏，为何还是会任务失败？"这类鳄鱼是最不好对付的，虽然没碰着但可以肯定的是此鳄鱼惹不得。你可以先慢慢靠近它，待它发现后游过来时赶紧掉头从另一边全速突破，这样鳄鱼追不上你自然也就攻击不到你了。

**羽纹：**最后来看郑州**王繁**读者所遇到的难题："《恶魔幸存者》的隐藏BOSS路西法太难打了，《掌机王SP》上的研究太长，看不懂，有没有简单一点的打法啊？"如果你耐性足够好可以使用以下方法：安排两个小队，队长的速度要低于路西法。另外每个小队都至少有一名仲魔能先于路西法行动，让该仲魔习得"吸魔"和"リカーム"。队长装备HIT数多的物理技能，并且不要装任何物理无效、反射和吸收。让其中一队去攻击路西法，仲魔用"吸魔"攻击后，队长故意使用物理技被路西法反射（或被路西法打死）。这时，让另一队复活该小队，被复活的小队必定优先行动。这样，轮流让两个小队去攻击路西法，队长故意死掉再复活，就可以屈死路西法。

在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，顺便也祝各位游戏愉快！

www.plumbook.cn

# 小编寄语

## 伊娃

★这一届的南非联合会杯让人印象最深刻的恐怕不是精彩的比赛，而是现场南非观众制造出来的嗡嗡的喇叭声。虽说主办国有权利选择自己的方式助威，但对于我们这些熬夜看直播的观众来说简直是巨大的折磨！

▲父亲节的晚上跟爸爸妈妈视频聊了一个多小时，向来不擅长将“想”字说出口的爸爸居然说了好几次。在我上学时还能寒暑假各回家一次，但是工作了就只得等到过年才能在家里待上个几天。

## 紫枫

**◆观映**

GF打电话来提醒《变形金刚2》于今日首映，为守诺，不得不于晚上携其一同赴影院观映。回想前次口干舌燥之经历，心中忐忑，提醒自己晚上需得多多备水，以防惨剧重演。但愿顺利，阿门。

**◆贺**

家乡一位发小喜得贵子，且与本人生日仅隔两日，喜不自禁。恭喜恭喜！

**◆杂**

“如果有来生，我愿做一颗树。站在山坡上，看春夏秋冬、阴晴雨雪。每年开满满树的花朵，为自己，只为自己。”

## 羽纹

★联合会杯西班牙对伊拉克的比赛结束后，获胜的西班牙队队员在赛后接受采访时大倒苦水并讽刺对手，原因就是伊拉克的球员完全没有取胜的想法，5-5-0的阵型让西班牙队耗尽功力才赢得一个进球。我当时在想，伊拉克和西班牙的水平本来就相差N个档次，倘若伊拉克不龟缩一点岂不正中下怀？以卵击石必死无疑，米卢和他的队员们表现得不错，只是比赛过程难看了一点（笑）。

★所住小区的游泳池开放了，琢磨着哪天去看一下，活动活动筋骨对我们这些久坐的人来说是非常必要的，各位读者朋友也不要忘记体育锻炼哦！

## 米格

◆帮两个堂弟订了7月份的机票，打算让他们暑假来这边玩半个月，有七年没和他们一次呆这么久的时间了，记得上次和他们一起住时两人都还没变声呢，现在都成公鸭嗓了，我都要稍微适应一下才听得习惯了。

■某天早晨来上班，真是顶着太阳淋了一场大雨，深圳可真是奇怪，明明天空放晴，可就是有豆大的雨点能砸下来，也难怪自己被骗，出门连伞都没带……

★苹果iPhone 3G S表面虽然只卖299美元，可实际上机器的价格又掀手机新高，而且这更新速度也忒快了。Sony要是也这么玩，非要被玩家874到死了吧！

## 嘟嘟

◆某日在看到年度山寨手机、游戏机图赏之后，不禁感叹，原来现在的人才都流向山寨了啊，怪不得大厂商反而创意缺缺，果然世道变了。

◆继成都的公交车起火事件闹得沸沸扬扬后，前一阵深圳也出现了一例公交自燃现象，一时惹得人心惶惶，这真是“如有雷同，纯属巧合”……（汗）莫非以后坐公交除了随身携带掌机外，还得自备一把安全小锤子？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## LIKY

◆上次搬家时把家里DVD的遥控器给弄丢了，不过自己很少用DVD（基本用电脑），所以也没管，不过爸妈来了后，为了看《潜伏》，每次不得不重头开始看（一张碟16集），折腾了几次终于忍受不了，于是我还是去淘了一个遥控器回来。

◆话说《潜伏》，周围的朋友对之评价颇高，之前我断断续续瞥了几眼，总觉得这片子挺闷的，来来回回就是两三个人在那里说啊说，后来从头开始看，顿时被紧凑的剧情吸引了，这里也给大家推荐一下。

## 雷伊

■以前从没看过恐怖片的老妈突然迷上了电视台深夜档的某国产恐怖悬疑片，虽然那种鼓弄玄虚的拍摄手法在我看来甚至连普通级别的同人DV作品都算不上，但她还是看得津津有味，并且时不时摆出一惊一乍的表情，突然来一句"啊，吓得我冷汗都出来了"之类的话。直到最后看了结局知道这一切所谓的"惨剧"其实都是主角自己在"脑补"的时候，她才大呼上当，直呼"不好看，不好看"。

■又进入雨季了，虽然不至于每天都下大雨，但就怕它冷不防给你下上几滴，所以雨伞成了每天必不可少的随身道具。

## 马修

◆《空之探险队》锐意进行中，好游戏啊！

◆看烂片无数，得出如下结论：美国烂片像年度总结表彰大会，一张张扑克脸对着镜头絮絮叨叨没完没了地说空话讲大道理；中国大陆烂片是奸商勾当，先把烂泥吹成青花瓷，然后数着钱任凭大家骂——反正爷赚到钱了；而香港烂片更像在恶作剧，似乎是在有意地往烂了拍，拿型的摆酷的装13的可就是没正经内容，昔日的东方好莱坞，如今都快成烂片流水线了。

◆完稿时得知了迈克尔·杰克逊离世的消息，很是感慨，虽然八卦消息不断，但其成就也是至今无人超越。在此悼念下这位世界级的天皇巨星。

## 盲先知

○最近忙得昏天黑地，外面下雨也是下得昏天黑地。何以解忧？唯有Beatles！经典的旋律，经典的歌词，Beatles的歌最大的好处就是实在是太熟悉了，即使一边听一边哼都不会影响工作。不过这天听的时候，熟悉的《I want to hold your hand》的旋律想起，不过唱出来的歌词却一个字也听不懂，让人好生奇怪。仔细一看才发现，原来这首歌唱的是德语，名为《Komm，Gib Mir Deine Hand》。正因为一个字也听不懂，反而让这首原本很熟悉的歌充满了异国情调，大家可以找来听听。

## 阿鲁

●近期偷闲把PSP版《传颂之物》又通了一遍，突然发觉这游戏少了些东西，于是将PC版的玩了大半，事实证明确实少了部分情节，至于是什么，大家就自己去对比吧。

●最近习惯到超市去买晚饭吃，手撕鸡半个才10元不到，再配些凉菜加一盒米饭，绝对吃到爽，这可比外面吃快餐划算多了，赚到咯！

●某天发现焗盐鸡半只才卖8元，而且还送凉菜，于是很高兴地买回家，拆开包装后很爽快地扔进了垃圾桶……事实证明便宜无好鸡。

## 胧月

★家乡是很极端的冬冷夏热，冬日里严寒固然不及北方，夏季的闷热程度却超越大部分南方城市。不过我完全不反感这样的高温，摆放着盆景的阳台经烈日一照散出钝钝的金属味道，很好闻。

★目前最期待的游戏是秋天发售的家用机版《铁拳6》。实际上我玩任何一个竞技类游戏都是瘾大技术差，每到中等水平就止步不前，希望这次好运。

## 洋葱

▲《战国BASARA》完结了，最后几话阿市竟然没有崩，泪流满面。结局安排得还不错，期待明年的第二季。

▲《苍翼默示录》Xbox360版偷跑，苦等PS3版的期间被一群先玩到的朋友剧透了一堆内容……悲剧啊。

▲继续推荐镜音的好歌，《サンドスクレイパー》、《mirror twins》以及《第一章 新世 》，最后一首本次的光盘中有收录。

## 乌冬

◆最近公司的通风管出了点问题，总是会排一些不明的热气出来，搞得室内的空气非常浑浊。像我这种鼻子过敏的人，只要空气稍有一点变化，就会喷嚏不断，特别是在这个非常时期里，连续打了几个喷嚏之后，回过神来时会发现周围的人都用异样的眼光看着自己……

◆不少在追的动画都在本月完结，其中也包括了《轻音》，这对我来说真是不小的打击啊，就像生活中一下子少了点什么似的，不过好在再过不久"萌狼"第二季就要来了，希望能弥补这部分缺失吧。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 交流空间

## 想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

**严杰　　昵称：黑豆小生**

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：iDSL、NDSL
喜欢的游戏：《洛克人》、《口袋妖怪》、《灵光守护者》
地址：江苏省常熟市尚湖高级中学高三（17）班
邮编：215500　　QQ：596804225
电话：0512-51136071
想说的话：想要台NDSi……

**陈稳　　昵称：稳天才**

性别：女　　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《逆转裁判》
地址：天津市汉沽区第一中学高三·9班
邮编：300480　　QQ：604705341
电话：8938037
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

**马天一**

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBM、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《怪物猎人》
地址：天津市大港区福安里22-3-501
邮编：300220　　QQ：609937379
电话：63306331
想说的话：NDSi我是买还是不买，大家给个看法吧……

**刘俊志　　昵称：大志**

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《牧场物语》
地址：辽宁省大连市金州区101中学三年级四班
邮编：116100　　QQ：928327500
电话：39333788
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

**赵林涛　　昵称：咸蛋超人**

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《机战》、ACT、FTG、AVG
地址：湖南省怀化市鹤城区城北龙泉雅苑4栋2单元403号
邮编：418000　　QQ：497998906
Email：497998906@qq.com
电话：2177668
想说的话：嗯……这个……大家好。

**区宇祺　　昵称：海神**

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《GTA》、《游戏王》
地址：广东省深圳市南山区龙井路350号龙都名园17G
邮编：518055　　QQ：496836724
Email：codysk@163.com
电话：15013469672
想说的话：祝《掌机王SP》越办越厚。

**贾润　　昵称：rain**

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA SP、iDSL、NDSi
喜欢的游戏：《GTA》、《火影忍者》
地址：黑龙江省哈尔滨市绿园小区6号楼2单元702
邮编：150040　　QQ：704130094
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。



www.plumbook.cn

**♂ 蔡晨歌　　昵称：蓝色空气**

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：NDSi

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《王国之心》

地址：浙江省宁波市宁海县梅林街道光明北路62号

邮编：315609　　QQ：499914897

电话：0574-65298887

想说的话：热爱游戏的，暑假联系我。

**♂ 温昆扬**

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：iDSL、PSP

喜欢的游戏：《恶魔城》、《火焰之纹章》

地址：江苏省昆山市昆山中学一（7）班

邮编：215300　　QQ：199212217

Email：199212217@qq.com

想说的话：嘛嘛，太热血的孩子可别找我。

**♂ 蔡亮　　昵称：小菜**

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：NDS

喜欢的游戏：无

地址：浙江省绍兴市越城区稽山公寓2幢2单元503

邮编：312000　　QQ：413345740

电话：88361311

想说的话：一不小心又中奖了，唉……

**♂ 沈希特　　昵称：曳**

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：iDSL

喜欢的游戏：不清楚

地址：浙江省瑞安市外滩西江月4单月402室

邮编：325200　　QQ：374055645

Email：374055645@qq.com

想说的话：不想说。

**♂ 唐剑　　昵称：响介**

性别：男　　年龄：15

拥有掌机：iDSL

喜欢的游戏：《雷顿》、《机战》

地址：贵州省贵阳市云岩区麻冲路6号

邮编：550002　　QQ：760867422

电话：6611491

想说的话：大家一起来联机吧！

**♂ 赖峻　　昵称：布丁仔**

性别：男　　年龄：12

拥有掌机：NDSL、PSP

喜欢的游戏：《怪物猎人》、《无双》

地址：广东省珠海市香洲区120号9栋401室

邮编：519000　　QQ：1014849505

电话：18928013032

想说的话：祝《掌机王SP》越办越火！

**♂ 廖欢　　昵称：丐帮帮**

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：无

喜欢的游戏：《洛克人》、《火焰之纹章》

地址：上海市徐汇区梅陇路化工一村159号404室

邮编：200030　　QQ：806416022

电话：021-64247357

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

**♂ 章宇鑫**

性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GBA、PSP

喜欢的游戏：《怪物猎人》、《恶魔城》

地址：浙江省湖州市南浔区菱湖镇新墩小区32幢西单元206室

邮编：313018　　QQ：529585286

Email：529585286@qq.com

电话：0572-2802169

想说的话：《怪物猎人》很不错！希望多出一些像那样的游戏。

**♂ 许可　　昵称：king**

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA、PSP

喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《铁拳》

地址：新疆省乌鲁木齐市市二十三中学高三（2）班

邮编：830000　　QQ：285015147

电话：0441-2551105

想说的话：游戏是一种很好的消遣，享受游戏，享受人生。

**♂ 刘威　　昵称：盗墓者**

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《黄金太阳》、《牧场物语》、《塞尔达传说》

地址：福建省福州市鼓楼区井大路庆城花园1座503

邮编：350001　　QQ：632248464

Email：632248464@qq.com

想说的话：看……有灰机唉……

**♂ 张阳洋**

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：iDSL、PSP

喜欢的游戏：《无双》、《火焰之纹章》

地址：陕西省西安市友谊西路政治学院干休所新楼1-11-1

邮编：710068　　QQ：421084802

Email：swonwhite@sohu.com

电话：13289887925

想说的话：自己即将“奔三”咯。

# 小编博客

雷伊

# 游泳

虽然生长在长江边，但是我却是个旱鸭子。岂止如此，小时候由于家里迷信，连河边都不让我靠近，久而久之，让我对水有了一种复杂的感情。我本身喜欢水，因为纯净的蓝色看上去心旷神怡，每次玩RPG，除非是太强调属性相克，否则我最常用的一定是水系或冰系魔法；但我又害怕水，因为我不会游泳，在水中我无法找到安全感。刚加入《掌机王SP》没多久的时候，单位举行过一次野外生存活动，其中的压轴项目就是漂流，这项对许多人来说充满刺激的活动对我来说无疑是个挑战，不过当时在其他同事的撺掇下，我还是鼓起勇气尝试了一下，但结果……我还是落水了，整个人都沉进了水里，最后被其他同事捞了上来。从那以后，我就更加害怕水了，虽然我可以轻而易举地报上游泳的N个有益之处，但没办法，也许是我和它没缘分吧。

天气渐渐变热，常去的健身房的室内游泳池也随之开放了，经过仔细考察之后，我发现该泳池的水深对我来说尚在安全范围之内，并且平时游泳的人也不是很多，所以心中突然燃起了这样一个想法：要不就趁着这个夏天把游泳学会吧。现在网络这么发达，网上一搜就能搜到游泳教程的视屏，不过要将这些内容完全吸纳并运用到“实战”中，还是非常不容易的。其实在写这篇博客的时候，我一共也才下过两次游泳池。第一次练习的是蹋腿，也就在池边扒着池壁用脚上下划水；第二次胆子稍微大了一点，利用救生圈浮在了水面上，并且开始小范围地游动，但脚还是不敢往后摆，生怕头重脚轻给栽到水里去。以前曾经听人说过游泳很好学，比如什么“冷不防把一个不会游泳的人扔进水里，他自然而然就学会游泳了”之类的说法比比皆是，但实际试过后才发现，它可远没有想象的那么简单。两次游泳下来，我依然处于依靠外力才能浮起来的状态，如果不靠救生圈或者浮板，两条腿就是不听使唤，任凭怎么在水里划动身体也浮不起来。由于过于谨慎，身体一直都无法处于最佳状态，时间久了更是容易引起抽筋什么的。看来离学会游泳，我还有很长的一段路要走，也许我应该把胆子再放大一点，丢掉救生圈，别怕被多灌水，才能获得突破性的进步？但愿在泳池因为季节性原因而关闭之前，我能够自如地游起来。

虽然我目前还没学会游泳，不过在最后我还是要提醒大家，对不会游泳的人来说，这是一项比较危险的运动，所以一定要在有会游泳的朋友或者救生员陪同下再下水，另外，在选择游泳池时也要选择那些正规的，水质较好的。祝大家渡过一个清凉的夏天！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 掌机王 自由谈

栏目主持 马修

作为一个推理游戏系列，《逆转裁判》在国内一直拥有相当高的人气，而《逆转检察官》则让该系列的热潮再度升高。本辑，我们为大家带来了就是评述“《逆转》系列”中几名人气女性角色的文章；第二篇则针对时下非常热门的PSP go的相关话题进行专门的评论。这里也欢迎大家踊跃来稿。

## 逆转裁判
## ——那些难以忘却的女性角色

文 Chintty

“《逆转裁判》系列”在推理游戏中独树一帜，积累了不俗的销量和口碑，让玩家最为称道的是它丰富的剧情和厚重的游戏内涵，“逆转”的故事、人物、系统都在逐代完善，在它日渐改进的同时，我们亦不会忘记那些刻画深刻的角色。在严肃的法庭争辩中，大量女性角色的加入让剧情显得缤纷多彩，而这些女性中亦有很多留在了人们长久的记忆之中。历代《逆转裁判》中，就有这么一些女性角色让我难忘。

### 绫里千寻
### ——是职业，也是命运

千寻大概给每位《逆转》玩家都留下了极为深刻的印象，她是一位杰出的职业女性，在紧张的法庭气氛中，她始终从容自若，“律师无论是在怎样的困境，都要在别人面前展露微笑。”她那简短的话语不仅鼓励了主角成步堂，也让玩家们钦佩不已。这样一位才华横溢、在法庭中初绽头角的年轻律师却横遭厄运，突发的命案让玩家不禁惋惜。只是，生命终结了，事业还在继续，灵媒术给予了千寻再度登台的机会——虽然只能默默地支持成步堂。千寻拥有如此广阔的胸襟，不计较个人得失的她，一次又一次地站在正义的前端，“将思维逆转过来吧！”她的声音在玩家看来是多么有力！也许，法庭是上天赋予千寻的舞台，而千寻扮演的是一个神圣的角色，她刚正不阿，不屈服于命运，也从不叹息这命运的不公。绫里千寻独特的人格魅力为她带来了居高不下的人气，《逆转》的续作中也许不再有她，但她的出现无疑为“《逆转》系列”添上了亮丽的一笔。

### 绫里真宵
### ——是乐观，还是勇敢

除了那些死者之外，最不幸的人，恐怕是真宵了：母亲因为家族纷争而失踪多年，当

www.plumbook.cn

上律师的姐姐被残忍杀害，自己又被两度告上法庭、甚至被怀疑是杀害亲人的罪魁祸首。即使如此，我们却很少看见愁容满面的真宵，她总是面带笑容，经常鼓励成步堂打起精神，甚至在成为被告后依然积极向上。难道是她太幼稚？或者是对亲人的死无动于衷？不，有那么几个瞬间，我们也看见了真宵那忧郁的双眸——她那乐观之下的孤单。历史是无法改变的，真宵知道这一点，她亦知道家族给予她那沉重的包袱，于是她选择了坚强。看来，比起“乐观”，还是“勇敢”一词更适合真宵。

## 宝月巴
## ——正义，还是亲情

《逆转》里有太多能力出众的女性，宝月巴就是其中之一。宝月巴出场镜头不多，但她的重重谜团，让我记住了这个角色，纵观她的职业生涯，“强悍”几乎是她的代名词，虽是女性却从不示弱，直至成为了法院中罕见的女性高官。有许多人以为SL－9案件是她个人名利的跳板，为了追逐一己私利她才性情大变，然而，有谁读懂了她内心的温柔——妹妹比自己的生命还重要。检察官本应一切从事实出发，抛开一切情感，客观地处理案件。但宝月巴的失职却让我们看到了一位完整的女性，她不仅仅是为事业而生，检察官亦有她难言的苦痛，当正义和亲情对立地出现在面前的时候，到底该如何抉择？

## 美柳千奈美
## ——当美丽成为面具

以“惊鸿”来形容千奈美也许有些过分，但她那清新可人的笑颜和优雅的气质真的能让大部分玩家眼前一亮。然而就是这样一位娇巧的女生却主导了多起命案，让人难以置信的不仅是她的犯案数，更甚的是她那美丽面具下的内心竟然狠毒到如此程度。她短暂的一生充满了怨恨，14岁起就触犯了刑律，直至成为鬼魂她也不放弃报复。在众人看来她是一个可憎的角色，她的笑容里只有虚假，但她悲情的命运却也让玩家叹息不已。她的一生接触了太多的虚伪和罪恶，如果她年幼时遇到更多友爱之人，也许她的人生不会如此极端。所以在厌恶她的同时，我们是不是也想过，亏得自己周遭有许多善良之人，才让我们拥有了这般积极的人生。

写到这里，本文就结束了。当然，《逆转裁判》塑造的成功女性角色还有很多，强硬派的狩魔冥，擅长RAP的大场香，机灵可爱的绫里春美……正是这些如璀璨星辰的女性角色，点缀了游戏的浩瀚星空，让原本没有生命的游戏绚丽多彩起来。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

# PSP go，路在何方？

随着索尼E3展前发布会的结束，此前一直云山雾罩饱受“绯闻”困扰的新款PSP主机终于尘埃落定，而因为真机图片已在网上提前曝光的缘故，现场业内人士的反应都比较平淡，倒是国内各大论坛都炸了锅，拍砖的骂娘的说理的对喷的，估计索尼自己都没想到对一款主机来说正常的机型改进会在一个根本没发售行货PSP的邻国掀起如此之大的波澜。不过热闹之余静心想想，也许表面“平静”的平井君其实也和我们这些草根玩家一样困惑过或正在困惑着：PSP，你到底要朝哪“走”？

## 路在何方？

UMD光驱终于消失了，这看似众望所归的变化对索尼来说也许不亚于万箭穿心。毕竟发展到今天，大家都知道索尼对制定和推广新标准所持有的热情和执着，就在新款PSP传闻四起时，仍有高层发言人称UMD碟不会消失仍有市场云云，可见其对这张小塑料片的“爱”有多深。加入闪存，取消标志性的小光盘，看到这我的第一反应就是索尼终于实现了当初公布PSP时的承诺：21世纪的——MP4，然后呢？

## 随波逐流？

也许NDS的成功让索尼领悟到阳春白雪是秀给别人看热闹的，下里巴人才是真金白银给自己花的。我不知有多少人看见那缩小的屏幕后和我一样有种“胸口碎大石眼前一黑”的“痛感”。的确，这样主机体积缩小更便于携带，时尚的滑盖设计更给人一种PDA的错觉，然而滑盖下方并不是小键盘甚至连数字键都没有，醒目的叉圈方角仍然暴露出主机骨子里的游戏本质或山寨PDA的戏仿外壳。回想PSP亮相后市面上众多仿PSP外型的各种MP4，而新型的“GO”却连触控都没有，引领或被引领，这还真是个颇具讽刺性的问题。

面对变小的屏幕，除了便携外玩家为索尼想出的另一个搞笑理由——以PSP480x272的解析度在小屏幕上能减少游戏时的颗粒感从而增强“高清”体验。可俗话说“内行看里子外行看面子”，在这个带着五寸800x480屏幕的MP4招摇过市的年代，向来以技术贵族自居的索尼却在最新的硬件产品上玩了个“逆移植”，而此前一直走亲民路线的NDSi则在扩大屏幕改变外壳材质的同时宣称要提高主机档次朝时尚化和高档化迈进，两台神奇的主机似乎都在一夜间如醍醐灌顶般发现了各自的“朝圣之路”……

## 独善其身？

《GTP》、《MGS》、《机车风暴》、《刺客信条》、《灵魂能力》以及仿佛突然从“异次元”现身的《生化危机》，众多一线作品的公开宣告了索尼收复欧美市场的决心，比起“《脑白金》系列”来说，这些游戏无疑是面向核心玩家的，而同时公布的众多PS3大作也说明了索尼并不打算让PS3和PSP变成“能玩游戏的蓝光播放器/Walkman”。可看看那挤成一团的迷你屏幕和同样挤成一团的键位分布，难不成昔日帝王已经忘了玩上述大作时有种很重要的东西叫“操作感”吗？

如果视技术革新为生命的久多良木健还在，即使PSP选择大众化发展，双摇杆、屏幕分辨率提升、触摸屏甚至双屏……这些玩家期盼已久的改进或许应该能实现一部分。这款在很多玩家眼中都是半成品的新机型到底是真正的变革还是一颗问路石子？在这个微妙的掌机传闻虎视眈眈的微妙时刻，也许只有当索尼继续推出“PSP go2或PSP go MORE”等等的时候，才会为我们解开所有的悬念……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 玩家点评

在E3开始的前三天，我看到了传说中的新版PSP的图片，那时我的感觉和大家一样——哪个无良网站编的骗点击率的新闻啊？那造型很明显不是出自非常强调电子产品外型设计的索尼，网上关于新版PSP的各种PS出来的图片多去了，哪个不比这个靠谱？不过接下来的一段视频证明了该主机的真实性后，我有种很莫名其妙的感觉：当孩子们烫着发黄的头发招摇过市时，当孩子们穿着长过膝的嬉哈外套横穿马路时，当孩子们用怪异的火星文字和我打招呼聊天时，我虽然不觉得正常，但也同样不觉得奇怪——然而当我得知这个滑盖掌机竟然出自索尼之手时，我刹那间感觉到“我过时了”……

得见其真身还是E3大展，让我诧异的是真机竟然如此之小，拿在手中，看起来不过是一般的MP4播放器大，而运行的游戏画面，则

## PSP PSP go的公布

◆SCE◆主机

评论人 葱油饼　评分 7

是一如既往的精致漂亮，看到这些我忽然有点动心了。随后，PSP go的详细数据资料也在官方公布了，首先要说，比起E3前公布的那个图片，现在官网上的PSP go要漂亮许多，根据官方尺寸，PSP go将比NDSL合上盖后还要小。至于屏幕缩小后是否会带来魄力的降低还要玩了才知道。增加蓝牙很明显是让玩家的近距离联机以及PSP连接PC更方便。而彻底去掉UMD、增加16G内存这个先驱性的大变革一旦成功，那么影响将不仅仅是掌机游戏这一块领域。至于滑杆位置……应该是不得已的牺牲吧。

和当年的PSP一样，索尼总是敢于创新，PSP的UMD媒体如此，PSP go的完全下载销售游戏方式也是如此，希望索尼这次的创新能够收到应有的认可和回报。

开场长达5分钟的华丽CG动画给了玩家第一印象——厂商在这里还是下足功夫的，动画的制作非常精美，美中不足的是动画相比宣传时看到的画面大幅度缩水，尤其是字幕的清晰度比较差。

初看游戏画面感觉游戏的图像引擎和之前厂商在NDS上推出的“《FF》系列”没什么不同，不过进入场景后，与PS2版相差无几的宏大场景和战斗时的特效，都在炫耀着厂商对NDS机能的极致利用，相比之前的“《FF》系列”，本作在画面上实现了很大的飞跃，视点方面也控制得非常到位，在表现出场景宏大的同时也丝毫没让玩家感到不适，美中不足的是马赛克问题还是存在，这也是出于NDS机能限制，在流畅的游戏进程里面这个问题已经可以忽视掉了。

音乐方面，很多背景音乐的旋律都沿用了PS2版，这也让玩过之前作品的玩家多了一分亲切感，众多新曲目也安排得非常到位。主题

## NDS 王国之心 358/2天

◆Square Enix◆RPG

评论人 Kiseri　评分 8

曲依然是请到了宇多田光来演唱，这也足够让FANS们兴奋一阵子了。比较遗憾的是只有CG动画时剧情对话才有语音，一般剧情对话时只能听到一些零零碎碎的问候或叹气声。

嵌入面板的加入使得角色的培养更加自由，游戏里几乎所有关于角色培养的要素都是在嵌入面板里面进行，一些诸如携带回复药等很平常的RPG要素也要靠嵌入面板来完成，导致经常会出现任务中带不够回复道具的情况。任务模式也是本作的一个亮点，虽然任务类型来来去去都是差不多的内容，但经过精心的关卡设计使得相同类型的任务玩起来都有一种新鲜感，联机模式中可以更换人物更是让玩家们过足操纵机关角色的瘾。

总的来说本作还是值得一玩的，剧情方面虽然比较FANS向，没玩过前几作的话理解起本作剧情来还是比较困难，不过把它当作一款A·RPG来玩的话，还是能让各位玩家在NDS上过一把瘾。



本栏目文章仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

诺梅杂志&3DM SMY
www.plumbook.cn

# 新书特搜 NEW BOOK

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

## 游小说 第27辑

**改版革新号隆重奉上，扩版64页，每辑阅读量高达30万！**

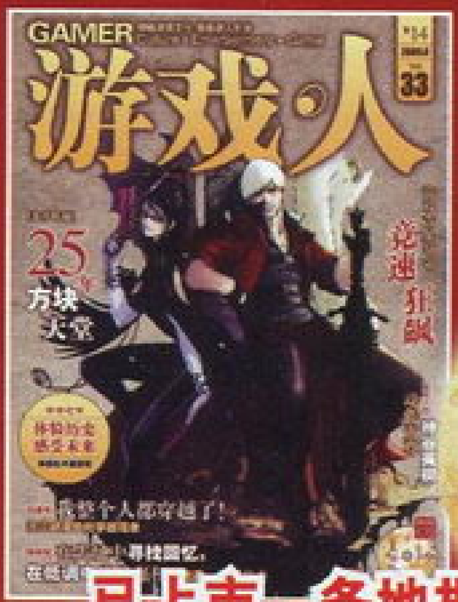
TV游戏、掌机游戏、PC游戏、网络游戏，所有主流平台游戏包容无余！连载篇目大幅减少，小说篇幅大幅增加！本辑精彩内容如下：《魔兽世界 阿尔萨斯：巫妖王的崛起》——大红大紫的《WOW》最新官方小说；《光环 丰饶星战役》——美式游戏小说扛鼎之作；《轩辕剑3 云和山的彼端》——七万字一期完结，带你重温往日的感动；《铳墓》——枪火中的蓝调，黑道间的恩怨情仇；《死魂曲2》——最恐怖的游戏，最精彩的剧情；此外，还有两篇豪华特企——《帝王之道》+《空之轨迹》系列回顾供您欣赏。

**已上市，各地报刊亭销售中**

## 游戏·人 第33辑

**大16开 128页+音乐CD**

游戏文化读本暑期再次登场！新栏目“游戏吉尼斯”，好评连载第二弹；卷首特稿，俄罗斯方块25周年纪念；传世之书，“体验历史，感受未来！”体感技术面面观；封面游戏人物，鬼才神谷英树；动漫秀，浅谈动漫中的穿越现象；卷尾特辑，依然收录多款游戏大作开发秘闻；本次《游戏·人》栏目齐整，游戏剧本名作家、平民特工伯恩传奇、光环ODST解析、《女神2》51周目邪道攻略、游人小说、侦探文化……丰富内容。音乐CD集合近期游戏音乐精品，游戏文化爱好者切勿错过！



**已上市，各地报刊亭销售中**

## 爱图e族 Vol.9

**大16开64页精品专辑+DVD-ROM+赠品**

以画集《月夜茶会》而在近年迅速崛起的TINKLE，其笔下的甜美萝莉以及华丽衣着无一不让萝莉控们应声倒地，本辑将为大家展示TINKLE的迷人画卷。《高达00》中的一众机设深受观众好评，本辑则会披露机械设定师鹫尾直广在机械以及人物绘画方面的造诣。时隔数载，伊东杂音终于推出《凉宫春日》的主题画集，姗姗来迟的画卷带给读者的崭新体验将在本辑揭晓。

**已上市，各地报刊亭销售中**

## 模魂志 No.34

**大16开152页+DVD**

电影版《变形金刚2》隆重上映，玩具商也已经纷纷发力将相关的周边玩具推向市场，本辑将就已经上市的玩具款色进行罗列，为大家展示萤幕以外的《变形金刚》世界。《终结者2018》电影火热上映，本辑则为大家送上最新的T-700人偶评测以及T-800胸像模型制作。ORI原创手办再临，充满妖艳外表的山下俊也魔女造型将展现出全新的视觉魅力。

**已上市，各地报刊亭销售中**

话痨杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

# 火热秘技

某天早上听到King of Pop迈克尔·杰克逊去世的消息，实在是万分震惊。本来预订在7月全球巡演的他竟然在上演前十几天时辞世，让全球期待着他的歌迷不知所措。虽然他创造的那个辉煌的时代早已过去，但是他在歌迷们心中的地位永远也没人能动摇，我也永远忘不了以前为了录他一首歌把其他磁带洗掉的经历。在这里只能说一句：Farewell，Moonwalker……

**栏目主持：盲先知**

## NDS 美版 乐高大战 LEGO Battles 秘技

### ○密码菜单

在游戏中的密码菜单中输入下列密码可以获得相应的效果。

| 密码 | 效果 |
|---|---|
| QMSLPOE | 快速建造 |
| SHWSDGU | 解锁Ninja Master |
| UGDRSQP | 解锁Islander |
| XRCTVYB | 解锁Troll King |
| ZVDNJSU | 解锁Space Criminal Leader |
| BGQOYRT | 获得双倍积木 |

### ○隐藏人物

在游戏中达成一定条件可以获得隐藏人物。

| 人物 | 出现条件 |
|---|---|
| Queen | 完成King故事模式 |
| Wizard | 完成King第一章 |
| Sorceress | 完成Wizard故事模式 |
| Santa | 在12月25日进行游戏（或调节时钟） |
| Dwarf Collect | 在King第一章收集全部零件 |
| Dwarf Glider | 在King第二章收集全部零件 |
| Dwarf King | 在King第三章收集全部零件 |
| Troll | 在Wizard第一章收集全部零件 |
| Troll Blimp | 在Wizard第二章收集全部零件 |
| Troll King | 在Wizard第三章收集全部零件 |
| Lady Pirate | 完成Captain Brickbeard故事模式 |
| Islander | 在Captain第一章收集全部零件 |
| Tiki Golem | 在Captain第二章收集全部零件 |
| King Kahuka | 在Captain第三章收集全部零件 |
| Camilla | 完成Governor Broadside故事模式 |
| Ninja | 在Governor第一章收集全部零件 |
| Ninja Flying Ship | 在Governor第二章收集全部零件 |
| Ninja Master | 在Governor第三章收集全部零件 |
| Biff | 完成Gemma故事模式 |
| Space Police Collect | 在Gemma第一章收集全部零件 |
| Space Police Cruiser | 在Gemma第二章收集全部零件 |
| Space Police Captain | 在Gemma第三章收集全部零件 |
| Alien Queen | 完成Alien Commander故事模式 |
| Space Criminal | 在Alien Commander第一章收集全部零件 |
| Space Criminal Hotrod | 在Alien Commander第二章收集全部零件 |
| Space Criminal Leader | 在Alien Commander第三章收集全部零件 |
| Forestman | 完成King故事模式 |
| Ghost | 完成Wizard故事模式 |
| Sheriff | 完成Governor Broadside故事模式 |
| Conquistador | 完成Captain Brickbeard故事模式 |
| Agent Chase | 完成Alien Commander故事模式 |
| Classic Space | 完成Gemma故事模式 |

www.plumbook.cn

# 战国BASARA 群雄之战

PSP 日版 秘技

バトルヒーローズ

## ○暗号密码

在游戏菜单“各种设定”中选择“暗号”，再输入下列密码即可获得各种效果。

提供者：吴炎（levelup.cn）

| 密码 | 解锁要素 |
|---|---|
| きんにくのさいてん | 挑战模式解锁 |
| どくがんりゅうのつめ | 伊达最强武器防具 |
| やがいおとこまつり | 真田最弱武器防具 |
| たけるたましい | 开启Free Mission“红莲战记” |
| りゅうはてんにかえる | 开启Free Mission“苍穹战记” |
| ぶのしんずい | 真田最强武器防具 |
| じかんはもどらない | 开启Free Mission“樱花战记” |
| やぼはなしだ | 伊达最弱武器 |
| とおりすがりのゆきだるま | 全人物第四套衣服 |
| さるきじいぬ | 伊达、真田、前田、片仓、阿市、风魔、丰臣、织田等十人第三套服装 |
| おんなのみち | 浓姬、上杉、北条、竹中、毛利、浅井、猿飞等十人第三套服装 |
| すげえむてき | 武田、明智、岛津、德川、今川、宫本、本愿寺等十人第三套服装 |

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

# 无限航路

NDS 日版 金手指

无限航路

## ○GameID：C6CJ 7e5ff38a

### 金钱最高

520EF890 E0214190
020EF894 EAFC41D9
E2000000 00000010
E59F1004 E5821000
EA03BE22 05F5E0FF

### 攻击槽最大

1228A7B2 00002328
1228A7B6 00002328
1228A7BA 00002328

### 按SELECT设计图全开

94000130 FFFB0000
C0000000 0000008D
221C0D8C 00000002
DC000000 00000058
D2000000 00000000

### 按SELECT生产费用最低

94000130 FFFB0000
C0000000 0000008D
121C0D8A 00000000
DC000000 00000058
D2000000 00000000

### 按SELECT配件全开

94000130 FFFB0000
C0000000 000000EA
221C85B0 00000002
DC000000 0000001C
D2000000 00000000

### 按SELECT全兵装

94000130 FFFB0000
C0000000 00000083
221C4244 00000001
DC000000 0000001A
D2000000 00000000

### 按SELECT全舰载机

94000130 FFFB0000
C0000000 0000001B
221C3E44 00000001
DC000000 00000022
D2000000 00000000

# 大剑 银眼的魔女

NDS 日版 金手指

クレイモア 银眼の魔女

## ○GameID：C3YJ 7592f203

### HP不减

620EE7C0 00000000
B20EE7C0 00000000
DB000000 0000015D
D8000000 00000159
D2000000 00000000
620EE7C0 00000000
B20EE7C0 00000000
DB000000 0000015E
D8000000 0000015A
D2000000 00000000

### SP不减

620EE7C0 00000000
B20EE7C0 00000000
00000238 00064000
D2000000 00000000

### 人物全开

120F531A 00000101

### 关卡全开

220F5305 00000004
120F5306 00000404
120F5308 00000404
220F530F 00000004
120F5310 00000404
D5000000 00000004
C0000000 00000011
D8000000 020F52F1
D2000000 00000000

### 动画鉴赏全开

220F5369 00000001
120F536A 00000101
020F536C 01010101
120F5370 00000101

### 人物图鉴全开

D5000000 01010101
C0000000 00000006
D6000000 020F533C
D2000000 00000000

### 音乐鉴赏全开

220F5337 00000001

梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 掌机游戏综合发售表

## NEW GAME RELEASE SCHEDULE

### 发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

《DQIX》的发售将使流火的7月变得更加热火朝天，在经过了长时间的延期后，这款新装上阵的日本国民RPG最新作终于锁定了最终发售日，趁着暑假的空闲，大家不妨多走门串户，凑齐4人一起联机享受不打折扣的游戏乐趣。7月初的《我的暑假4》同样是一款值得推荐的新作，在这个炎炎夏日，这样清新的作品一定会给你带去丝丝清凉。

## NINTENDO DS

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2009年7月 | | | |
| 9日 | 流行之神DS2 都市传说怪异事件 | 流行り神DS2 都市传说怪异事件 | 日本一Software | AVG | 3990日元 |
| 11日 | 勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者 | ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人 | Square Enix | RPG | 5980日元 |
| 16日 | 咕噗！小芝麻！ | クプ～！まめゴマ！ | Creative Core | ETC | 5040日元 |
| 23日 | 萌菌物语DS | もやしもんDS | Takara Tomy | SLG | 5040日元 |
| 23日 | Live On DS | ライブオンDS | Acquire | TAB | 5040日元 |
| 23日 | 企鹅问题X 天空的七战士 | ペンギンの问题X 天空の7战士 | Konami | ETC | 5250日元 |
| 23日 | 家庭教师REBORN DS 炎之热斗X 未来超爆发 | 家庭教师ヒットマンREBORN！DS フレイムランブルX 未来超爆发 | Takara Tomy | FTG | 5040日元 |
| 23日 | 可爱小猫DS2 | かわいい子猫DS2 | MTO | SLG | 5040日元 |
| 30日 | 噗哟噗哟7 | ぷよぷよ7 | SEGA | PUZ | 5040日元 |
| 30日 | 心跳魔女＋ | どき魔女ぷらす | SNK Playmore | AVG | 5040日元 |
| 30日 | 袜子猫 与白袜小猫一同生活 | 靴下にゃんこ 白い靴下をはいた猫とくらしはじめました | D3 Publisher | SLG | 5040日元 |
| | | 2009年8月 | | | |
| 6日 | 附着灵 | ツキビト | SNK Playmore | AVG | 5040日元 |
| 6日 | BLEACH DS 4th 烈焰使者 | BLEACH DS 4th：フレイム・ブリンガー | SEGA | ACT | 5040日元 |
| 6日 | 道具获取者 我们的科学与魔法的关系 | アイテムゲッター 仆らの科学と魔法の关系 | 5pb. | RPG | 5040日元 |
| 6日 | 世界不可思议发现！DS 找出传说中的阿仁人偶吧！ | 世界ふしぎ发见！DS 传说のヒトシ君人形を探せ！ | Furyu | AVG | 5040日元 |
| 6日 | 巴哈姆特之血 | ブラッド オブ バハムート | Square Enix | A・RPG | 5980日元 |
| 25日 | 少年魔法师 | Wizards of Waverly Place | Disney | ACT | 29.99美元 |
| 27日 | 七日死游戏 目 | ナナシ ノ ゲエム 目 | Square Enix | AVG | 5040日元 |
| 27日 | 超级机器人学园 | スパロボ学园 | NBGI | AVG | 6279日元 |
| | | 2009年9月 | | | |
| 3日 | 深爱 | ラブプラス | Konami | AVG | 5800日元 |
| 8日 | 恶夜杀机2 | Obscure 2 | Playlogic | AVG | 29.99美元 |
| 8日 | 漫画英雄 终极联盟2 | Marvel：Ultimate Alliance 2 | Activision | A・RPG | 29.99美元 |
| 8日 | 尘土飞扬2 | Dirt2 | Codemasters | RAC | 29.99美元 |
| 12日 | 口袋妖怪 心金 | ポケットモンスター ハートゴールド | Nintendo | RPG | 4800日元 |
| 12日 | 口袋妖怪 灵银 | ポケットモンスター ソウルシルバー | Nintendo | RPG | 4800日元 |
| 15日 | 星球大战 克隆人战争 共和国英雄 | Star Wars The Clone Wars：Republic Heroes | Lucas Arts | A・AVG | 售价未定 |
| 17日 | 沙加2 秘宝传说 命运女神 | サガ2 秘宝传说 GODDESS OF DESTINY | Square Enix | RPG | 5980日元 |
| 17日 | 狼与香辛料 渡海之风 | 狼と香辛料 海を渡る风 | Askii Media Works | SLG | 5550日元 |
| 未定 | 钢铁大师 | アイアンマスター | Genter Prise | SLG | 5040日元 |
| | | 2009年10月 | | | |
| 1日 | 雷电十一人2 威胁的侵略者 | イナズマイレブン2 胁威の侵略者 | Level-5 | RPG | 售价未定 |
| 23日 | 铁臂阿童木 | Astro Boy：The Video Game | D3 Publisher | ACT | 售价未定 |
| | | 2009年秋 | | | |
| 未定 | 雷顿教授与魔神之笛 | レイトン教授と魔神の笛 | Level-5 | AVG | 售价未定 |
| 未定 | 海腹川背・旬 第二版 完全版 | 海腹川背・旬 セカンドエディション完全版 | Genter Prise | ACT | 5040日元 |
| 未定 | 哆啦A梦棒球DS2（暂名） | ドラベースDS2（暂名） | NBGI | SPG | 售价未定 |
| 未定 | 偶像大师 华贵星辰 | アイドルマスター ディアリースターズ | NBGI | AVG | 售价未定 |
| 未定 | 在黑暗尽头等待你 | 暗やみの果てで君を待つ | D3 Publisher | AVG | 5460日元 |
| | | 发售日未定 | | | |
| 未定 | 蓝龙 异界的巨兽 | ブルードラゴン 异界的巨兽 | NBGI | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 召唤之夜X 泪之王冠 | サモンナイトX Tears Crown | NBGI | RPG | 6090日元 |
| 未定 | 二之国 | 二ノ国 | Level-5 | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地 | ドラゴンクエストⅥ 幻の大地 | Square Enix | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 东京魔人学园帝战帖 | 东京魔人学园帝战帖 | MMV | S・RPG | 3990日元 |
| 未定 | AGAIN FBI超心理搜查官 | AGAIN FBI超心理搜查官 | Tecmo | AVG | 售价未定 |

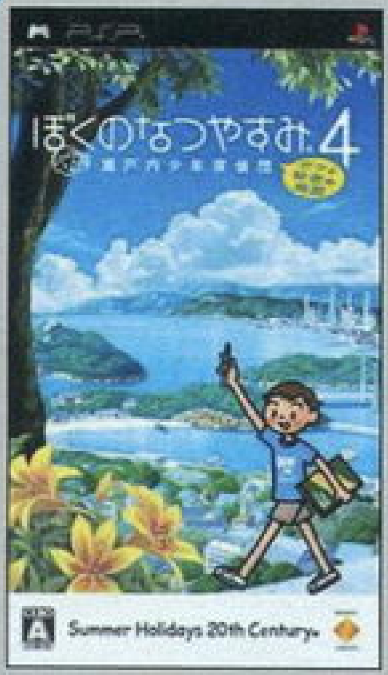
活梅杂志&3DMGMV
www.plumbook.cn

# 近期焦点

## 我的暑假4 濑户内少年侦探

期待度 A

7.2 ■SCEJ ■A・AVG ■4980日元




“《我的暑假》系列”诞生自PS时代的末期，在PS2平台的第二作将系列的人气推向了最高峰。其实游戏的主题和玩法每一代都是大同小异，作为最新作的《4》将平台变为了PSP，定位是系列的集大成之作，在保留了前三作玩法的同时，还加入了各种五花八门的新要素。对于大部分玩家来说，游戏中蓝天白云的乡间风情总是美好地让人难以抗拒，而游戏中散发出的淡淡的怀旧气息以及对逝去童年的向往，总能让成年玩家产生共鸣。

## 勇者斗恶龙IX 星空的守望者

期待度 S

7.11 ■Square Enix ■RPG ■5980日元

从制作完成发布会以及Smap的广告，我们知道，这次《DQ IX》终于不会再延期了。《DQ IX》自公布那天起，围绕它所展看的话题就从来没有停止过。尽管画面相比前作有所缩水，平台也变为了掌机，但系列首次加入的联机要素却为它增添了别样的吸引力。剧情好的《DQ》、画面好的《DQ》对玩家们来说早已不是什么新鲜事，而这次我们又将玩到一个其乐融融的《DQ》，NDS在全球的超高装机量说不定会让它创造出惊人的销量。

# PLAYSTATION PORTABLE

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2009年7月 | | | |
| 2日 | 初音未来 女歌手计划 | 初音ミク -プロジェクト ディーヴァー | SEGA | MUG | 6090日元 |
| 2日 | 我的暑假4 濑户内少年侦探团、我和秘密地图 | ぼくのなつやすみ4 瀬户内少年探侦团、ボクと秘密の地图 | SCEJ | A・AVG | 4980日元 |
| 9日 | MAPLUS 携带导航软件3 | MAPLUS ポータブルナビ3 | Edia | ETC | 8190日元 |
| 9日 | 世界因我而转 光与暗的公主 | 世界はあたしでまわってる 光と暗のプリンセス | Global A Entertainment | RPG | 5040日元 |
| 16日 | 伊苏Ⅰ&Ⅱ 年代记 | イースⅠ&Ⅱ クロニクル | Falcom | A・RPG | 5040日元 |
| 23日 | 魔女计划 | （PW）プロジェクトウィッチ | Gungho Works | A・AVG | 5040日元 |
| 23日 | 兰岛物语 少女的约定 | レアランドストーリー 少女の约定 | Arc System Works | AVG | 5040日元 |
| 23日 | 炽热之魂 加速 | ブレイジングソウルズ アクセレイト | Idea Factory | S・RPG | 5040日元 |
| 23日 | 半吊子英雄传 太阳与月亮的故事 | なりそこない英雄谭 月と太阳の物语 | Irem | RPG | 5040日元 |
| 30日 | SIMPLE2500系列 携带版 Vol.12 步兵2 战友啊，先走一步吧 | SIMPLE2500シリーズPortable; Vol.12 THE 步兵2 战友よ、先に逝け | D3 Publisher | ACT | 2625日元 |
| 30日 | ToHeart2 携带版 | ToHeart2 PORTABLE | Aqua Plus | AVG | 5040日元 |
| 30日 | 新世纪福音战士 战斗交响曲 携带版 | 新世纪ヱヴァンゲリオン バトルオーケストラ PORTABLE | Broccoli | FTG | 5040日元 |
| 30日 | 装甲核心3 携带版 | アーマード・コア3 ポータブル | From Software | ACT | 3980日元 |
| 30日 | 现代大战略 一触即发・军事平衡崩坏 | 现代大战略 一触即发・军事バランス崩坏 | System Soft Alpha | SLG | 6090日元 |
| 30日 | 心之国的爱丽丝 | ハートの国のアリス | Prototype | AVG | 5460日元 |
| 30日 | 十次元立方体 携带版 | 十次元立方体サイファ PORTABLE | Views | AVG | 售价未定 |
| | | 2009年8月 | | | |
| 6日 | 流行之神3 警视厅怪异事件簿 | 流行り神3 警视厅怪异事件ファイル | 日本一Software | AVG | 5229日元 |
| 6日 | 对决传说 | テイルズ オブ バーサス | NBGI | FTG | 5200日元 |
| 20日 | 狼隐 | おおかみかくし | Konami | AVG | 5500日元 |
| 20日 | 金色的琴弦2f 安可 | 金色のコルダ2f アンコール | Koei | SLG | 5040日元 |
| 27日 | 薄樱鬼 携带版 | 薄樱鬼 ポータブル | Idea Factory | AVG | 5040日元 |
| 27日 | 天诛3 携带版 | 天诛 叁 ポータブル | From Software | A・AVG | 3990日元 |
| | | 2009年9月 | | | |
| 15日 | 星球大战前线 精英中队 | Star Wars Battlefront; Elite Squadron | LucasArts | ACT | 39.99美元 |
| 17日 | 伊苏7 | イースセブン | Falcom | A・RPG | 6090日元 |
| 17日 | 家庭教师REBORN 斗技场2 精神爆发 | 家庭教師ヒットマンREBORN; バトルアリーナ2 スピリットバースト | MMV | FTG | 售价未定 |
| 17日 | 侦探 神宫寺三郎 灰与钻石 | 探侦 神宫寺三郎 灰とダイヤモンド | Arc System Works | AVG | 5040日元 |
| 18日 | 极品飞车 变速 | Need for Speed; Shift | EA Games | RAC | 29.99欧元 |
| | | 2009年10月 | | | |
| 8日 | GT赛车 | グランツーリスモ | SCEJ | RAC | 售价未定 |
| | | 2009年夏 | | | |
| 未定 | 灵魂能力 破碎的宿命 | ソウルキャリバー Broken Destiny | NBGI | FTG | 售价未定 |
| 未定 | 冬宫Ⅱ 双生女神与命运的大地 | エルミナージュⅡ～双生の女神と运命の大地～ | Star Fish | RPG | 6090日元 |
| 未定 | 实况力量职业棒球 携带版4 | 实况パワフルプロ野球ポータブル4 | Konami | SLG | 售价未定 |
| | | 2009年秋 | | | |
| 未定 | 铁拳6 | 铁拳6 | NBGI | FTG | 售价未定 |
| 未定 | 露娜 银色之星的和声 | ルナ ～ハーモニー オブ シルバースター～ | Gungho Works | RPG | 5040日元 |
| 未定 | 不死骑士 | アンデッドナイツ | Tecmo | ACT | 售价未定 |
| | | 2009年 | | | |
| 未定 | 王国之心 梦中诞生 | キングダム ハーツ バース バイ スリープ | Square Enix | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 死神在背后 | うしろ | Level-5 | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 纸盒战机 | ダンボール战机 | Level-5 | RPG | 售价未定 |

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# DVD光盘内容导视

## 游戏展望台

### 展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！

勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者

蓝龙 异界的巨兽

巴哈姆特之血

流行之神3 警视厅怪异事件薄

## 新作特搜队

### 最新发售游戏影像直击

无限航路
印地安纳琼斯与王者之杖
多湖辉的头脑体操
成为魔女
捉鬼敢死队
流行之神DS 都市传说怪异事件
枪声与钻石
Fate/无限代码 携带版
踏上自信的征途

## 随盘附送

### 最新热门游戏火热附送

**3款PSP ISO**
印地安纳琼斯与王者之杖
踏上自信的征途
Fate/无限代码 携带版
**4款NDS ROM**
无限航路
大剑 银眼的魔女
成为魔女
魔女传奇 见习魔女与七公主

还有全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园、游戏一品轩电子版以及精选PSP主题、《勇者别嚣张1&2》OST等着你。

## 新动一刻

香格里拉

07-GHOST

## 口袋特企

《MHP2G》轻弩斗技场讨伐双黑铠

## 《口袋光环DVD》Vol.114有奖问答题目

在《印地安纳琼斯与王者之杖》的演示视频中，主角琼斯一共通过了几座独木桥？

A：1个　B：2个　C：3个

本辑活动奖品

PEGA双核动力站 3名

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

# 中奖名单

# 《掌机王SP》第112辑大奖揭晓

## 中奖者名单公布

### 一等奖 NDS烧录卡 6名

| | |
|---|---|
| 濮阳市 | 戴思 |
| 青岛市 | 范尔王 |
| 北京市 | 候杰心 |
| 大庆市 | 李东泽 |
| 安康市 | 南庆亚 |
| 南昌市 | 王祖星 |

### 二等奖 NDS烧录卡 电池、耳麦、电源 6名

| | |
|---|---|
| 南平市 | 方俊鑫 |
| 湖州市 | 费城 |
| 天津市 | 付德建 |
| 怀化市 | 申涵文 |
| 太原市 | 王通 |
| 洛阳市 | 张祥玮 |

### 三等奖 北通 掌机周边 6名

| | |
|---|---|
| 常州市 | 查益佳 |
| 南宁市 | 陈邦霖 |
| 上海市 | 王志豪 |
| 永康市 | 杨剑 |
| 佛山市 | 叶伟健 |
| 汕头市 | 朱海涛 |

### 《掌机王SP》第112辑 DVD问答——中奖名单

Vol.112有奖问答答案：A

PEGA双核动力站 3名

#### 有奖问答中奖名单

| | |
|---|---|
| 上海市 | 周海鹰 |
| 淮南市 | 方运文 |
| 广州市 | 雷德鑫 |

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。


更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略，
做最专业的PSP专门志！

**软件e览**

新版自制固件诞生——5.50 GEN-A游戏运行指南

**攻略e族**

剑、魔法与学园物2 ／ 勇者30 进阶攻略

踏上自信的征途 ／ 瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿

“e族之星-封面萌娘”持续进行中，
8月B封面MM由你选！
《iPhone专辑》中奖名单公布！

7月5日全国上市 7月B（Vol.31）


www.plumbook.cn

# 属于卡牌和桌游玩家的专门志来了！

**超值赠品**

三国杀
五款
珍藏武将闪卡
（随机一款）

**幸运抽奖**

魔兽世界
刮刮卡等你来拿
另有魔兽主题T恤、魔兽启始包等丰富奖品

详细的卡牌游戏动态
搜罗战术分析 体味卡牌文化
万智牌M10新规则详解+分析
魔兽新版刮刮卡介绍
……

桌游玩法介绍 经典桌游详尽分析
当前热门桌游资讯
经典桌游波多黎各详尽分析
三国杀武将使用秘籍
……

**首航号** 各地报刊亭、卡牌桌游店有售

# 7月5日

上市销售

ISBN 978-7-89476-193-4
9 787894 761934 >

本手册随盘附赠不能单独销售

话梅杂志&3DM-SMV

ISBN 978-7-89476-193-4
掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）